PS one PS2 N XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 7/2002

Kaina 4,90 Lt

- Tenchu 3
- Dropship
- Mad Dash
- Music 2000
- BloodRayne
- Lilo & Stich
- WipeOut Fusion
- Spiderman Final
- Valkyrie Profile

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

9 771392 953007 07

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

PlayStation ir FFX 004
Xbox Live 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA

Medal of Honor Frontline 007

E3 2002

BloodRayne 012
Tenchu 3 014
Red faction 2 015

VA iš dirbtuvių

MGS2: Substance 016
V-Rally 3 017

PS2 karta

Dropship 018
Wipeout Fusion 020

PSOne apžvalga

Valkyrie Profile 026
Music 2000 029
Lilo ir Stič 030
Spider-Man 031

Xdėžė

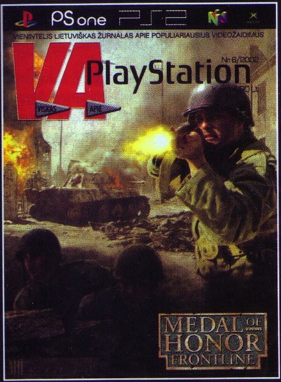
Mad Dash 032

VAsara su GBA

Wizards 034
Jet Riders 034

Game paused

S. Blaklėjaus ateities planai 037
Videožaidimų istorija 038
Naujas konkursas 040
D.U.K 041
Skelbimai 042



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 217.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

1 000 000 kopijų nepraėjus nė menesiui

Paskutinės Fantazijos karštligė Europoje

Birželio pabaigoje SCEE ir Square Europe didžiuodamosis pranešė, kad Squaresoft žaidimas Final Fantasy X, sukurtas tik PlayStation 2 konsolei, buvo parduotas milijono tiražu greičiau nei per mėnesį.

Nuo pirmųjų pasirodymo parduotuvėse dienų Final Fantasy X iškart pateko į pirmąsias topų vietas ir kol kas nesiruošia užleisti savo pozicijų.

Kaip jau minėjome, Final Fantasy X versija PAL teritorijoms išleista su papildomu DVD disku Beyond Final Fantasy (diske rasite reklaminių siužetų, originalių piešinių, istorijų ir t. t.).

Square Europe atstovė Yuji Shibata pasakojo „Žinia, kad šitiek žaidėjų teigiamai vertina vieną geriausių Square kūrinių, fantastiška. Tiesa, balsų derinimas ir žaidimo lokalizavimas mums pasirodė kaip itin didelis iššūkis, tačiau mes tai padarėme ir esame patenkinti."

Black Box turės naują savininką

Electronic Arts (EA) praneša, jog ruošiasi įsigyti Vancouver, vadinamą ir Black Box Games vardu. Tai kūrėjų komanda, kurią išgarsino sporto žaidimai. Black Box atsakinga už šiuos žaidimus: Midway NHL Hitz 2002, Sega Soccer Slam ir NHL 2K.

Vyriausiasis EA viceprezidentas Paul Lee neabejoja, kad Black Box Games — gabių ir kūrybingų žmonių komanda. „Jie sukūrė įspūdingą žaidimų seriją įvairioms platformoms. Ši patirtis padės komandai kuriant žaidimus Sony PlayStation 2, taip pat Nintendo GameCube ir Xbox konsolėms", — teigia Paul Lee.

Paskutiniais duomenimis, dabar kompanijos rankose — naujasis EA žaidimas Need for Speed: Hot Pursuit 2.

Sony ateities planai

Kompanijos Bloomberg interneto tinklapyje Sony pristatė savo planus.

Kompanija ruošiasi skirti 250 milijonų dolerių platinti PlayStation produktams JAV. Pinigai skiriami PlayStation 2 ir PSOne konsolėms, jų priedams, programinei įrangai reklamuoti ir pardavinėti. Ši kampanija turi baigtis 2003 metų kovo 31 d. Daugiausiai pelno tikimasi sulaukti parduodant programinę įrangą.

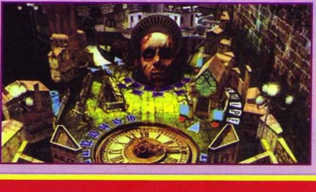
Zombiai atrieda atidunda

Šią vasarą mus džiugina ir *Game Boy Advance* naujienos. Tie, kas dar nežaidė kiniško biliardo, turės progą išmėginti savo jėgas *The Pinball of the Dead* arenoje. Žaidimo pagrindas — *Sega* projektas *House of the Dead*. Kūrėjai — *Sega* padalinys *Wow Entertainment*.

GBA žaidime rasime tris skirtingas aplinkos, kuriose teks sunaikinti nekviestus svečius. Šįkart — zombius. Norėdami apginti žmones, turėsime įveikti blogiečius. Kiekviena aplinka turės savo lygius ir kovas. Sėdėti sudėjus rankų tikrai neteks.

„*The Pinball of the Dead* pasirodymas dar kartą įrodo, kad *Sega* nestokoja įspūdingo siužeto žaidimų visoms konsolėms", — sako Charles Bellfield, *Sega of America* atstovas. — *THQ* taip pat padės mums siekti tikslo — tapti interaktyvių pramogų rinkos lyderiais. *The Pinball of the Dead* tėra papildomas laiptelis."

Ar *The Pinball of the Dead* išties nepakartojamas, galite įsitikinti patys. *GBA* žaidimą jau galima rasti parduotuvėse.



TDK naujiena

Prekyboje pasirodė naujausias TDK Mediactive žaidimas Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn. Yra galimybė žaisti PlayStation 2 konsole.

Žaidimas siūlo du vaidmenis: vienaragio Pryzm ir trolio Karrock. Žaisti galima tiek iš pirmojo, tiek iš trečiojo asmens perspektyvos. Žaidimo kaina — 19,99 USD (apie 68 Lt).

GameCube adapteris — jau greitai

Nintendo informuoja, kad vasarai baigiantis jau bus galima įsigyti _GameCube dial-up_ adapterį. Japonijoje adapteris bus pristatytas rugpjūčio 8 dieną.

Data parinkta neatsitiktinai. Tą pačią dieną pasirodys ir naujasis *Sega* žaidimas *Phantasy Star Online Episode I & II.*

GameCube dial-up adapteris kainuos apie 31 USD (107 Lt). Beje, *Nintendo* planuoja išleisti ir *broadband* adapterį. Naujienų ieškokite kituose VA numeriuose.

GBA pasiekimai

Remiantis _Nintendo_ pranešimu, Šiaurės Amerikoje parduota daugiau nei 6 milijonai _Game Boy Advance_ sistemų. Tai milžiniška suma, turint omenyje tai, kad _GBA_ šioje šalyje parduodama tik vienerius metus.

Nintendo nustatė, kad taip graibstoma *GBA* tapo videožaidimų sistemų lydere.

Metų jubiliejui skirtas naujas kompanijos kūrinys — platinos spalvos *Game Boy Advance.*

Ar reikalingas naujasis Xbox rinkinys?

Greensfield Online drauge su _Microsoft_ ir _MSN_ paslaugų centru internete atlieka apklausą dėl naujojo _Xbox_ rinkinio. Norima sužinoti, ką vartotojai mano apie _Xbox_ „jungties" rinkinį.

Šis rinkinys leistų *Xbox* konsolės sistemą sujungti su personaliniu kompiuteriu, kad būtų galima pasinaudoti MP3 ar kitais failais. Rinkinį sudaro programinės įrangos ir valdymo funkcijos. Kad toks tinklas veiktų, reikia įsigyti papildomą *Xbox* konsolės ir *PC* jungtį.

Interneto apklausoje nurodoma, kad šią sistemą planuojama prijungti prie *Microsoft Window XP* operacinės sistemos. Kol kas ji vadinama *Freestyle* (arba *New PC*).

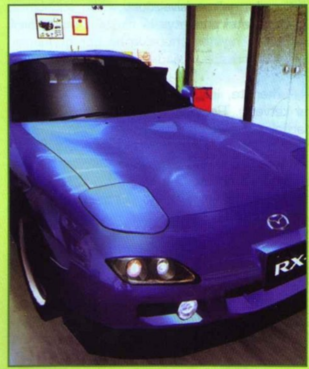
„Šios apklausos klausimai užduoti tik kai kuriems užsiregistravusiems *Xbox* žaidėjams, — teigia *Microsoft* atstovas spaudai. — Oficialaus produkto *New PC* dar nėra, tai tik idėja. Dabar mums tiesiog įdomu, ką apie tai mano klientai."

Naujuoju *Xbox* rinkiniu tikimasi patenkinti *Xbox* ir *PC* vartotojų poreikius.

Xbox Live Japonijoje

Karštos naujienos apie Xbox

Tekančios saulės šalyje _Microsoft_ įžiebė dar kelis spindulėlius. Nuo šiol japonai džiaugsis _Xbox Live_ tinklo paslauga.



Komplektas

Xbox Live rinkinys kainuoja 55 USD (apie 190 Lt). Jame yra *Xbox* balso perdavimo mechanizmas (*Xbox Voice communicator*) ir vienerių metų sutartis su paslaugų tiekėjais. Kartu su rinkiniu bus parduodamas ir *Sonic Team* žaidimas *Phantasy Star Online.*

Nauji žaidimai

Microsoft pranešė, kad *Xbox Live* gerbėjai iš pasiūlytų 47 žaidimų, kuriuos šiuo metu kuria 39 kompanijos, greitai galės rinktis labiausiai patinkančius. Patys naujausi yra šie: *Shin Megami Tensei: Nine* (Atlus), *Sega GT 2002 Online* (Wow Entertainment), *Spike Out X-treme* (Amusement Vision), *Phantasy Star Online* (Sonic Team), *Gaia Blade Online* ir *Thousand Land* (From Software).

Be abejo, karščiausios *Xbox* naujienos neaplenkė ir E3 parodos: *Capcom* pristatė *Dino Crisis 3*, kurio veiksmas vyksta transformacijas patiriančiame erdvėlaivyje, o *Tecmo* projekto *Ninja Garden* herojus Ryu Hayabusa lakstо sienomis.

Japonai dar palauks

Liepos-rugpjūčio mėnesiais Japonijoje vyks *Xbox Live* sistemos beta testavimas. Oficiali data, kada *Xbox Live* rinkinys bus pradėtas oficialiai pardavinėti, dar neskelbiama.

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

PlayStation	PS2	Xbox
1 DANCING STAGE EUROMIX	1 FINAL FANTASY X	1 HALO
2 STAR WARS EPISODE 1	2 GTA 3	2 PROJECT GOTHAM RACING
3 SPIDER–MAN 2: ENTER ELECTRO	3 GRAN TURISMO 3	3 DEAD OR ALIVE 3
4 TONY HAWK'S PRO SKATER 2	4 METAL GEAR SOLID 2	4 MAX PAYNE
5 FIFA WORLD CUP 2002	5 TEKKEN TAG TOURNAMENT	5 RALLYSPORT CHALENGE
6 METAL GEAR SOLID (PLATINUM)	6 STATE OF EMERGENCY	6 STAR WARS: OBI WAN
7 EA CLASSICS: THEME PARK WORLD	7 TONY HAWK'S PRO SKATER	7 JSRF – JET SET RADIO FUTURE
8 SPIDER–MAN	8 PRO EVOLUTION SOCCER	8 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
9 GAN TURISMO 2 (PLATINUM)	9 KNOCNKOUT KINGS 2002	9 BLOOD OMEN
10 HARRY POTTER	10 MAX PAYNE	10 AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Urban chaos

Visa, kas blogiausia

Mucky Foot, ėmusi leisti Urban Chaos PS konsolei, palaidojo Eidos idėjas. Viską apie žaidimo grafiką pasako vienas žodis — blogiausia. Viskas, ką galima įsivaizduoti, buvo sugadinta. Objektai, atsirandantys iš niekur jums stovint per kelis žingsnius, nuteikia ne per geriausiai. Tai — tik pradžia. Toliau — aplinka ir veikėjai.

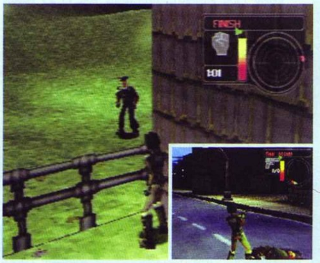
Pamenate, kaip keverzojote darželyje, būdami ketverių. Palyginkite tuos šedevrus su dabartiniais. Įsivaizduokite keturmetį žaidimo kūrėją: jo darbas vis tiek būtų geresnis už tai, ką matome Urban Chaos žaidime. Aplinkos baisios, blyškios, kampuotos, jokių detalių. Veikėjai atrodo blogiau nei aplinkos. Pagrindinė herojė ne tik „granuliuota", bet ir žiauriai liesa. Viską sudėję, gauname vieną bjauriausių videožaidimų.

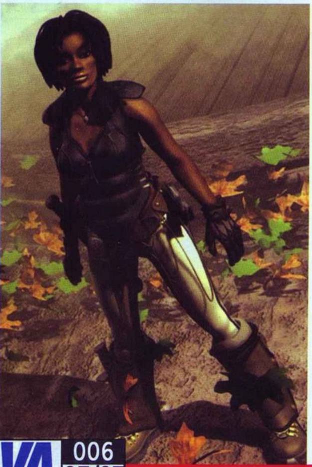
Žaidimo stilius nė kiek nesiskiria nuo išvaizdos — jis irgi blogas. Viskas nuolat kartojasi, nėra nė vienos įdomesnės vietos. Įvadinis filmukas dar padorus, bet, vos pradėjus žaisti, viskas apsiverčia. Urban Chaos nėra nei dviejų žaidėjų režimo, nei papildomų savybių, žodžiu, nieko. Kamera, žiauriai maivydamasi ir išsidirbinėdama, taip erzina, kad, užuot žaidus toliau, norisi šokti pro langą. Kita problema — šuoliai. Žinoma, šuoliai — visų panašių žaidimų blogybė, tačiau čia jie nepakenčiami.

Apie valdymą kalbėti beprasmiška: analoginės rankenėlės absoliučiai nejautrios, ilgai reaguojama į komandas, prastai išdėstytos komandos.

Žaidimo įgarsinimą dar galima pakęsti, tačiau muzika nuolat kartojama. Visų melodijų ritmas tas pats, tad galų gale nebetenki kantrybės.

Urban Chaos — beviltiškas žaidimas. Jo neverta lyginti net su pirmaisiais Playstation darbais. Reikia tikėtis, kad jums pasisekė ir Urban Chaos nežaidėte. Tuos, kam teko, nuoširdžiai užjaučiame.





Mike Tyson Heavyweight Boxing

PS2

Codemasters išleidžia vieną blogiausių bokso žaidimų

Pirmasis Maiko Taisono bandymas istorijoje minimas kaip vienas geriausių sporto žaidimų konsolei. Linksmas, įdomus ir neestetiškai malonus Punch Out sužavėjo daugelį Nintendo žaidėjų. Ironiška, bet naujasis žaidimas skystesnis ir neryžtingas kaip pats boksininkas.

Labiausiai reklamuojama galimybė susikurti savo boksininką. Tikslų veidą iš tiesų galima sukurti, bet odos, plaukų ir aprangos pasiūla nedidelė. Žodžiu, kad ir kiek stengtumėtės, jūsų sportininkas vis tiek bus panašus į kitus.

Blogiausia, kad daugiau nieko originalaus žaidime nėra. Tie patys parodomieji mačai, geriausias nokauto laikas, baisus karjeros režimas. Turint tiek daug pagal licencijas įsigytų žaidėjų, buvo galima pasiūlyti daug daugiau: turnyrą, boksininkų statistiką, istorijas ir panašiai, tačiau nieko nėra.

Žaidimo valdymas nenatūralus. Smūgiai beveik nesiskiria, taigi mygtukus maigome atsitiktinai. Greitis taip pat nenormalus: kovotojų kūnams tingiai judant ringe, jų rankos dirba pašėlusiu greičiu. Kodėl viršutinės kūno dalys juda 11 kartų greičiau už apatines? Nenormalu.

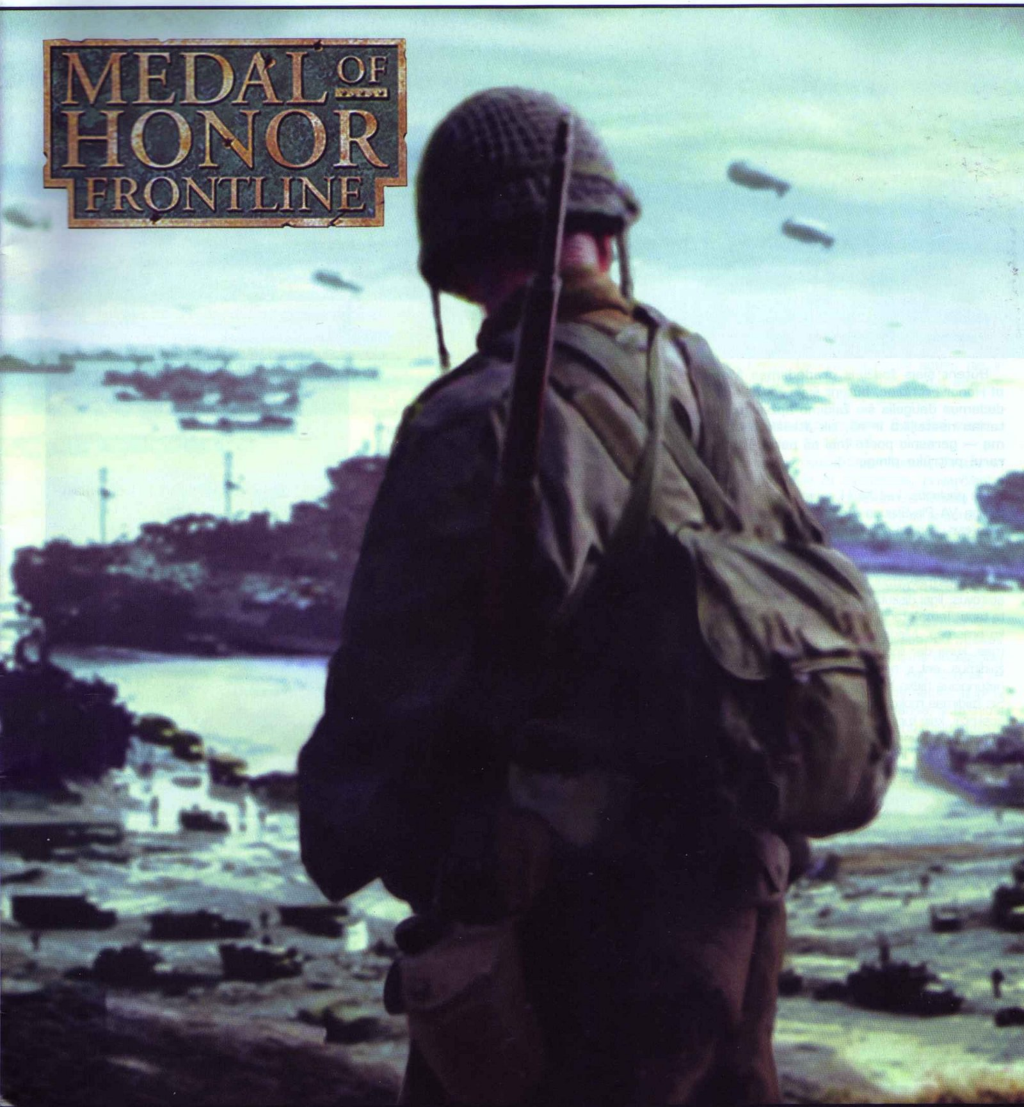
Heavyweight Boxing nėra jokios strategijos. Lankstymąsi, sukinėjimąsi ir staigius smūgius, iš kurių būtų galima kombinuoti atakas, čia pakeitė šoniniai ir apatiniai smūgiai. Ar įdomu 150 kartų kartoti tą patį smūgį?

Kalbant apie pačių susikurtus boksininkus, svarbu akcentuoti tai, kad jų ir priešininkų nė lyginti neverta. Norėdami tapti lygiaverčiais konkurentais, turime pralošti daugybę kovų.

Pagirti galime tik kovotojų judesius, atliekamus keliantis po nokdauno. Kokius pasirinkti mygtukus, lemia patirta žala. Šis metodas privers susikaupti, elgtis atsargiai.

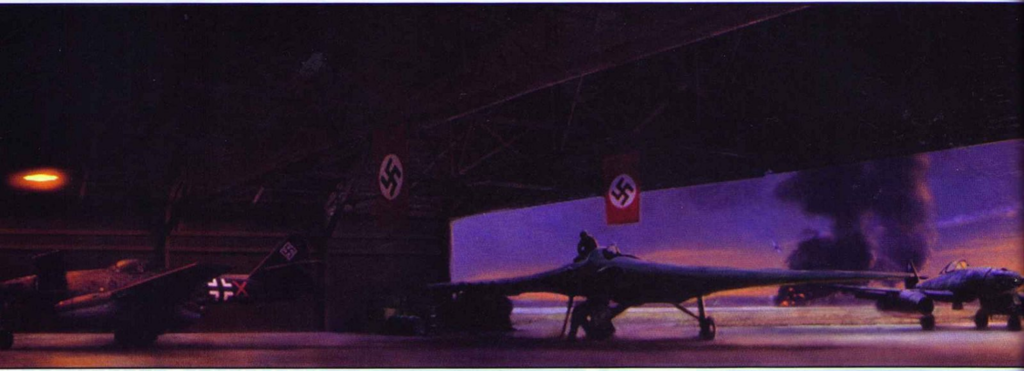
Heavyweight Boxing grafika kampuota ir sugrūsta. Senųjų Playstation Taisono bokso žaidimų modeliai atrodo daug geriau nei šios daugiakampės pabaisos. Ypač „įspūdinga" plokščia žiūrovų minia. Publika, atskirta didžiulių tuštumos tarpų, padalinta į dvi dalis: pirmąsias tris eiles ir visas kitas. Dar blogesnė animacija. Už trukčiojančius sportininkus ir visišką nesklandumą atleisti negalima.

Garso taip pat negalima pagirti. Tragiški komentarai ir odės Taisonui skamba išties nemaloniai. Monotoniški smūgių į kaukoles garsai išveda iš proto jau po poros raundų.



And when he gets to Heaven
To Saint Peter he will tell:
One more soldier reporting, Sir —
I've served my time in Hell.

Ir kai nueis jis Rojun,
Šventam Petrui tars:
Sere, atvyko dar vienas karys,
Atitarnavęs savo laiką pragare.



Būtent šiais žodžiais pradedamas Medal of Honor Frontline, būtent šiais žodžiais pradedamos daugelis šio žaidimo apžvalgų. Nutariau neatsilikti ir aš, tik atleiskite už ritmą — geresnio poeto (nei aš pats :-)) honorarui pritrūko pinigų :-).

Ne paslaptis, kad MOH serija jau antrą kartą tampa VA PlayStation „Tema". Galbūt kas nors pamanys, kad tai neteisinga (be abejo, yra daug puikių žaidimų), tačiau akcentuosiu, jog stengiamės atkreipti dėmesį į tikrai vertus arba šiaip nusipelnusius (pavyzdžiui, Star Wars) žaidimų pasaulio atstovus. Ilgai diskutavome, ar gali MOH dar kartą tapti „Tema", tačiau pažaidus diskusijos nebeteko prasmės: Medal of Honor Frontline — žaidimas, kuris dar ilgai bus pavyzdys vertinant kitus žaidimus, net ir nepriklausančius FPS žanrui ar neturinčius nieko bendro su Antruoju pasauliniu. Šis žaidimas moko, kaip turi būti kuriami žaidimai apskritai, kaip turi būti kuriamos atskiros jo dalys. Kūrėjai savo kūrinį mylėjo ir gerbė, už tai juos myliu ir gerbiu aš. Ir nebandykite pirkti piratinių kopijų!!! :-) Už šį šedevrą reikia sumokėti...

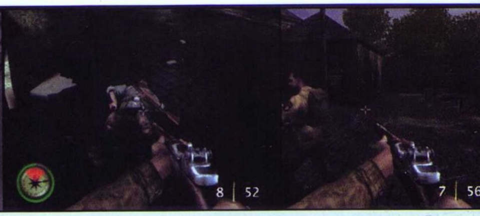
Susižavėjimas ir pagarba

Pasiklausęs pesimistiškų ir velniai žino kaip nuteikiančių žodžių, žaidėjas iš karto atsiduria įvykių verpete. Pirmoji misija — Omaha paplūdimys, pilni laivai vemiančios, kosėjančios ir besimeldžiančios patrankų mėsos. Jai ant rankovių — Amerikos vėliavėlės. Kadaise gražus pliažas, dabar tapęs smėlio, metalo ir gelžbetonio tvirtove, šiepia „Drakono iltis" ir laukia mūsų laivelio, kuris, blaškomas sprogimų, neišdidžiai, bet užtikrintai artėja prie kranto. Virš galvos netikėtai pralekia lėktuvas (niekaip nespėju įžiūrėti, berods, Me–109) ir pakelia į orą šalia plaukiantį laivelį: klyksmas, riksmas, dejonės, maldos ir ramus vado balsas, įsakantis nepanikuoti. Švilpukas reiškia, kad ataka prasideda. Karą pradėsime, tapę amfibijomis: pasižiūrėję, kaip suvarpomi arčiau kranto buvę tautiečiai, išnersime iš vandens. „Nenoriu į tą mėsmalę", — tai pirmoji mintis, šaunanti į galvą. Antroji tokia: „Kaipgi valdyti šį žaidimą?" „Aš jų niekada neįveiksiu..." — trečioji mintis truputį pesimistiška. Ramiai. Kūrėjai neleidžia valdyti rodyklėmis, bet su analoginėmis vairalazdėmis susidraugausite greitai (omenyje turiu tuos, kurie MOHU valdė rodyklėmis; tiems, kas yra laikę rankose vairalazdes, keblumų apskritai nekils). Tiesą pasakius, net mirti nespėsite. Toks kūrėjų sumanymas. Reikia pasakyti, protingas.

Lipame iš vandens, randame vadą, gauname nurodymus, gelbėjame draugus ir inžinierių, kovojame su nematomais priešais, patogiai įsitaisiusiais prie MG–42 kulkosvaidžių ir patikimai saugomais betono sienų ar į krūvą suverstų smėlio maišų. Deja, mums susprogdinus smėlio pylimą ir išdraskius spygliuotą vielą, priešai maišais pasitikėti nebeturėtų. Ryžtingai veržiamės į priekį, nė nekreipdami dėmesio į minų lauką po kojomis. Vaizdai, matomi ekrane, tikrai sužadina bandos instinktą, tad bėgti su kolegomis ir smagu, ir pikta :-). Žinoma, čia dar ne viskas, bet aš ir nesiruošiu visko pasakoti: pažaisit — pamatysit.

Kai išnyksta keturios sienos

Svarbiausia žaidimo dalis — jo atmosfera. EA LA vyrukai dirbo profesionaliai. Bene didžiausią įspūdį palieka specialieji efektai. Girdėsite viską, ką girdėjote ankstesniuose žaidimuose apie karą, tik viskas bus šimtą kartų geriau :-). Garso klausiausi televizoriais, atkuriančiais jį mono, stereo ir dolby režimais. Nepatikėsite (aš irgi netikėjau), bet rezultatai VISAIS ATVEJAIS stulbino. Sprogimai, drebinantys visas keturias kambario sienas, pro šalį zvimbiančios ir nuo kliūčių rikošetuojančios kulkos (net plaukai šiaušėsi :-)), draugų ir priešų riksmai, komandos, nurodymai, riaumojantys lėktuvų varikliai, sviedinių švilpimas — viskas nepriekaištinga, tikra, gyva, tvarkinga, viskas dera. Net menkiausias garselis turi savo vietą ir laiką karo kakofonijoje, ir chaosas virsta harmonija. Kūrėjai nepamiršo ir mūsų valdomo Džimio Patersono, tad eidami girdime ne tik žingsnių garsą. Girdime, kaip skambčioja ir girgžda ginklai, vaistinėlės, amunicija ir visa kita, ką nešiojasi karys. Pirmoje misijoje muzi-



kos beveik negirdėti, bet čia jos ir nereikia. Vėliau klausomės garso takelio, sukurto mūsų žurnale jau išliaupsinto Maiklo Giačino, o sugroto simfoninio Šiaurės Vakarų orkestro. Garso takelis, suprantama, NUOSTABUS. Muzika dvelkia karo atmosfera, pykčiu, baime, narsa ir... (nežinau, kodėl taip nusprendžiau :-)) nekaltybe. Iš esmės būtent garsas ir yra pagrindinė atmosferos, nepastebimai nuskraidinančios kambario sienas su visais tarp jų esančiais daiktais kažkur toli toli, dalis. Taigi kambaryje lieku tik aš, mano brangusis M1 Garand, Springfyldas ir, žinoma, Jie. Įkyriai kalena JŲ šmaizeriai, įkyriai kalba JŲ vadai, bet už kampo Jų tyko mirtis. Dar lieka Karas, ir visai nesvarbu, kas dėl jo kaltas. Per snaiperio taikiklį žiūrėdamas į priešo veidą, liūdnose jo akyse matai baimę ir neviltį: Adolfas neleido dažnai spaudinėti gaiduko. Šauni užsižiopsojęs, taigi šūvis ne visai taiklus: kulka, užuot įsmigusi į smilkinį, pataiko į krūtinę. Vokietis, pridėjęs ranką prie žaizdos, pažvelgia į delną, tada nevilties kupinu žvilgsniu pasižiūri į mane, pagaliau lėtai susmunka, sutrukčioja ir nurimsta. Žaisdamas MOHFL, pirmąkart pajutau kvailą gailestį nušautam vokiečiui. Sprendžiant iš veido, vaikinukas tebuvo 17–os. Nesvarbu, kad šiame žaidime nėra kraujo. Kai tik turėsite progą, pažvelkite į jų veidus ir akis. Esu žaidęs daugybę žaidimų, bet to dar nemačiau. Atvirai pasakius, nežinau, ar pamatysiu...

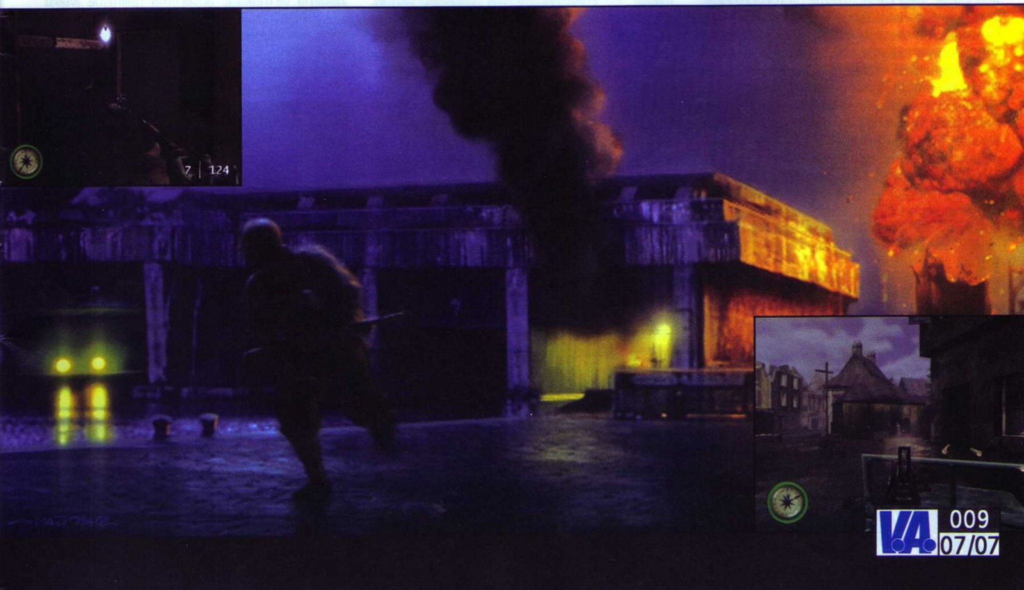
Pamirškite Easy lygį

Pakalbėkime apie priešų ir kolegų AI — antrą svarbų žaidimo elementą. Išbandęs visus lygius (Easy, Medium, Hard) supratau, kad ir AI priklauso trims kategorijoms. Easy lygyje visi vokiečiai nori, kad juos nušautumėte, todėl beveik nesislapsto, ilgai užsitaisinėja ginklus, prieš šaudami pasisveikina, paklausia, kaip sekasi, paprašo pakelti rankas aukštyn ir tik tada, jei dar būna gyvi, ryžtasi pašaudyti, gi sąjungininkai — beveik nemirtingi superherojai, taiklumu prilygstantys Viliui Teliui. Normal lygyje jau niekas nenori nei mirti, nei žudyti. Vokietukai (ypač tada, kai jiems kas nors vadovauja) veikia darniai, vienas kitą pridengia, sukuria pasalų, šaudo iš snaiperio šautuvų, iš anksto užtaiso ginklus ir t. t. Tiesa, užklupę mus nepasiruošusius, nepuola šaudyti, netgi leidžia atsišaudyti. Sąjungininkai elgiasi natūraliai, keli dažniausiai žūna, beje, prieš mirdami dar apkaltina mus neveiklumu... Hard lygyje Adolfo legionai mus, pasiekusius Normandiją, pasitinka pasiruošę, tad be ceremonijų ima skriausti tiek valdomą personažą, tiek ginklo brolius. Kai netoliese yra vadas, joks fricpalaikis neišduos savo pozicijų, kol nepasirodysime atviroje vietovėje. Kai išlendame nesisaugodami, paaiškėja, kad fricų ten daug, be to, juos dengia specialiosios SS paskirties snaiperiai arba dar kas nors. Vienu žodžiu, linksma: draugeliai žūva pirmai progai pasitaikius (nebeturėsime su kuo paplepėti), o taikinių — į valias. Beje, Hard lygio kulkos piktesnės, atima daugiau gyvybės, kuri keliaujant lygiais nesimėto.

Easy režimas gadina žaidimą: kiekvienas skeptiškai nusiteikęs pilietis netruks išjuokti vokietį, delsiantį ir nešaunantį tik todėl, kad jį varžo Easy parametrai. Negadinkite žaidimo, t. y. pasirinkite Normal, o žaisdami antrą sykį (esu beveik tikras, kad žaisite ne tik antrą, bet ir trečią kartą :-)) — Hard. Tada jums atsivers visos žaidimo paslaptys ir subtilybės.

Palaukite, kol galėsite jį nudėti vienu šūviu!

Tai bene dažniausiai šturmfiurerių vartojama frazė ir pirmasis AI elementas, priverčiantis žaidėją apmąstyti savo veiksmus. Priešų nėra daug, dažniausiai sutinkame trijulę iš poros karabinais ir vieno automatu ginkluoto kario. Tokia trijulė paprastai priklauso netoliese dislokuotam būriui (dislokacijos vieta dažniausiai išduoda netoliese įrengtas kulkosvaidžio lizdas, tankas ar artilerijos pabūklas). Beveik visi būriai turi vadą, kuris, išgirdęs šūvį, pasigirdusį neutralizuojant patrulį, imasi vadovauti. Jo pastangos vėlgi trejopos: Easy — kariams nusispjaut, ką sako vadas, man, žinoma, irgi; Normal — kariai paklūsta, tačiau kantrybė senka, taigi ilgiau pasislapsčius vieną kitą Hansą, sumaniusį pakeisti poziciją, galima nupyškinti (beje, galima nupyškinti ir vadą: jam žuvus, pavaldiniai pa-



sklinda po lauką lyg brazilų ir vokiečių futbolininkai vykstant finalo rungtynėms, t. y. bėgioja greitai, bet pataikyti įmanoma); Hard — kariai rikiuojasi už stacionarios ginkluotės, ir jei tai kulkosvaidžiai, reikia dėkoti dievui, nes niekam nerekomenduočiau turėti reikalų su raketų paleidimo įrenginiu ar mortyromis, kurios Easy lygyje piktybiškai šaudo pro šalį, o štai Hard — atvirkščiai. Taigi kariai, užėmę puikias pozicijas, jų neapleidžia netgi žuvus vadui. Kad ir ten būtų, vadas vis tiek turi kristi pirmas: iš pradžių už nacistines idėjas, tada už tai, kad turi žiūronus ir pasakinėja kitiems. Snaiperio šautuvas — geriausias draugas aiškinantis santykius su didesniu būriu, tačiau springfyldas leidžia pasirinkti gerą priedangą ir nuotolį, o vokiškasis Gevehr 43 (talpi apkaba, maža atatranka ir padorus užtaisymo greitis) — arčiau prieiti. Toliau esančių karių niekada nepulkite teturėdami šmaizerį (MP40) — tokio kreivo ir įkyraus ginklo seniai nemačiau :-). Tiek akiai, tiek rankoms malonesnis slaptas esesininkų STG 44 ir amerikiečių Tomsonas. Šie ginklai pakankamai galingi, maža jų paklaida ir atatranka, juos greitai užsitaisome. Populiarusis B.A.R., deja, buvo pakoreguotas ir sužalotas. Žaidžiant pirmąjį MOH, man jis labiau patiko. Žinoma, B.A.R. vis dar preciziškai tikslus ir išdidžiai duslus, bet smogiamoji galia išnyko, taigi esame priversti išmėginti patikimesnius ginklus. Granatos nepasikeitė, tik jų reikia dažniau nei ankstesnėse dalyse: kai kurie hansai taip apsikasa, kad kitais ginklais jų neiškrapštysi. Rankinių priešTankinių ginklų nedaug, be to, panzerfausto modelis, pavyzdžiui, visai prastas. Tik amerikiečių bazuka patogi ir prašyte prašosi, kad iš jos pašaudytume. Ir pašaudysime: žinome, kaip reaguos tigrai ir jų panos panteros :-). Apie pistoletus ir karabinus daug nekalbėsiu, tiesiog dažniau rinkdavausi ne MP40 ar tomsoną, bet Colt .45 arba M1 Garand — jie, nors lėtesni, taiklesni ir hm... konkretesni. Kūrėjai leido išbandyti jau keliskart išbandytus MG–42 ir dar niekada neišbandytus nebelvefer raketų įtaisus (DĖMESIO: tokia proga suteikiama tik vieną kartą, taigi nešaudykite į šalia stovinčius benzino bakus ir nepažadinkite kitoje upės pusėje miegančio tanko, kuris pabudęs už jus pašaudys į bakus :-)), povandeninio laivo pabūklą, traukinio pabūklus ir t. t. Žodžiu, ginklų užteks. Apie juos buvau parengęs išsamesnį tekstą, bet žurnalo puslapių skaičius, deja, nėra beribis. Kas žino, gal kitame numeryje arba kitame VA prieduke apie tuos ginklus dar paskaitysite...:-)

Kalbame apie svetimus protus

Kaip jau pastebėjote, daugiausia kalbėjau apie komandinį AI, tačiau tiek vokiečiai, tiek sąjungininkai turi ir savo galveles. Jei tik vadas nerėkauja, žaidimas pasiūlo puikių vaizdų. Žaisdamas pirmąkart pamačiau triuką, kai vienas vokietis nuo mano kulkų dengiasi nukauto draugo lavonu. Žavu. Esminių karo meno principų laikosi tiek saviškiai, tiek priešai. Jau Normal lygyje vokiečiai keičia pozicijas tik prisidengdami ugnimi, be to, moka padoriai pasislėpti. Fizinio parengimo stovyklose priešai išmoko greitai atsiklaupti, atsigulti ir vėl atsistoti, peršokti per kelią pastojusias kliūtis ir t. t. Rašydami apie žaidimą pirmąkart, aptarėme galimybę įveikti lygį keliais būdais. Atvirai kalbant, mus apgavo: kiekviename lygyje neatsidaro mažiausiai 80 proc. durų, o į finišą dažniausiai veda vienas kelias (tiesą pasakius, kai kuriais atvejais 1,5 :-)). Kūrėjai galėtų gintis, motyvuodami tuo pa-

čiu AI. Kiekviename lygyje nukrypstama nuo pagrindinio kelio. Šie nukrypimai — Dievo dovana apsigimusiems snaiperiams, išėjusiems pasivaikščioti po apylinkes ir paskabyti nepatikimais šalmais apvožtų galvelių. Antra vertus, greičio ir azarto mėgėjai rinksis ne Gewehr 43, bet tratantį šmaizerį ir švilpaudami ners į fricų tirštumą, galvodami: „Kad tik pasiekčiau tą sienelę, o jau toliau — kaip Dievas duos." Nežinau, kaip elgtis geriau. Besivaikydamas auksinių žvaigždučių (norėjau spėti prieš atiduodamas tekstą, bet dviejų dienelių vis tiek pritrūko... :-(), aš, pavyzdžiui, visus lygius įveikiau po du kartus, kaskart pasirinkęs vis kitą stilių. Padariau išvadą, kad žaidimas balansuotas snaiperiams, bet yra keli lygiai, kai, nori to ar nenori, turi pripažinti automatinių ginklų pranašumą. Esmė ta, kad priešų AI puikiai pritampa prie pasirinkto stiliaus, ir snaiperiai, neberasdami taikinių, turi lįsti iš priedangos. Karštakošiai atakuotojai, suprantama, keičia atakos kryptį, taip ir nepasiekę „ana tos sienelės". Žavu.

Istorija ir tik keli pasiūlymai

Kūrėjai tesėjo pažadą — sukūrė vientisą siužetą. Pagrindinis žaidimo tikslas — superslaptas vokiečių lėktuvas HO-IX. Visos misijos vienaip ar kitaip susijusios su galutine, tad siužetą tikrai galima vadinti vientisu. Mane labiau sužavėjo ne vientisumas, bet istoriškumas, nes visų misijų pagrindas — tikri įvykiai. Antrojo pasaulinio istorijos žinovams kai kurios misijos bus itin įdomios, o apie Nidžmergeno tiltą kadaise net filmas buvo sukurtas. Nors kūrėjai ir žadėjo išplėtoti stealth žanrą, deja, mes to nepastebėjome. Žaidimą iš esmės galima priskirti cautiuos (atsargus), bet ne stealth žanrui. Net atseit slaptose misijose, persirengęs vokiečių karininkų uniforma, nesijaučiau kaip Solid Snake ar Štirlicas, tačiau buvau atsargus (kaip vėliau paaiškėjo, visai be reikalo :-)).

Ir vėjui pučiant, ir lietui lyjant

Kariausime. Kad patikėtume lietumi, rūku ir saulės zuikučiais, kūrėjai plušo tikrai ne vieną naktį. Žinoma, visi žaidimo taškeliai kvepia (arba dvokia — čia jau skonio reikalas) karu. Atrodo, kad kiekvieną lygį kūrė vis kitas žmogus. Paplūdimys skęsta lengvame rūke, jį nuolat darko smėlio ir vandens fontanai, ore sklandantis parako dūmelis. Neaprėpiamuose Olandijos laukuose spingsi besiilsinčių karių laužai. Tik šiame lygyje pasijunti ramus, malonių gamtos garsų nenori teršti šiurkščiais šūviais. Deja, tenka, nes vokiečiai šaltakraujiškai sušaudo nesėkmingai nusileidusį draugą. Barai, karininkų klubai, slaptos bazės, apleisti namai — viskas autentiška ir gyva. Girdami negailime nei vietos, nei laiko: Medal of Honor Frontline to vertas.

Žinoma, pastebėjau keletą smulkių klaidelių. Tai, pavyzdžiui, tradiciniai neperšaunami laiptų ir žemės tarpai, kai matai, o šaudyti negali. Taip pat neužtenka dūžtančių objektų, nors kulkos į sienas įsirėžia sąžiningai, ir to daugiau nei pakanka. Beje, tokių sprogimų, tokių dulkių stulpų, kylančių į orą sprogus bombai ar sviediniui, nematė net visada galvas iškėlę PC vartotojai. Tiesą sakant, PC superhitai dar ne vieną snarglį turės nusivalyti, kol pavys MOHFL. MOHFL gražesnis net už savo brolį MOHAA, o apie Wolfenstein, atseit MOH serijos konkurentą, atrodantį apskritai hm... tragiškai, aš nė nekalbu.

Spaudikai

Deja, šiam tekstui žurnale skirta per mažai vietos, taigi jau turėčiau baigti, bet dar norėčiau brūkštelėti porą žodelių apie valdymą.

Kūrėjai siūlo keletą valdymo derinių, bet dėmesio verti tik du — MOH Classic (paprastesnis) ir MOH Sharpshooter (sudėtingesnis). Beje, yra galimybė konfigūruoti pultelį pačiam, tačiau judame tik analoginių vairalazdžių padedami. Spėju, išgirdę šią žinią, daugelis ims drebėti, nagais draskys veidą, tačiau nėra taip baisu, kaip atrodo, nes valdyti išties patogu. Beje, treniruotis kūrėjai leido tiek, kiek širdis geidžia, o tiems, kas su valdymu paprastai nesutaria, sukūrė keletą ypač paprastų lygių.

Tai viskas, ką norėjau ir galėjau pasakyti šią akimirką. Žinau, kad tiems, kurie surinks visas aukso žvaigždes, kūrėjai paruošė siurprizą. Kas tai, dar nežinau, bet kitame numeryje žinutę tikrai rasite. Įveikus lygį, čia, kaip ir MOH, pateikiama statistika, o atlikęs aukso žvaigždutės vertą misiją, gauni medalį — narsos, pasiaukojimo ir garbės medalį, kuriuo džiaugiuosi ir didžiuojuosi :-).

Kategorija	Komentaras	Balas
Pirmasis įspūdis	Nuostabus ketureilis...	10
Siužetas	Istorija apie tai, kaip nuvaromi slaptieji lėktuvai	10
Grafika	Pavyzdys, kaip turi būti kuriamas žaidimas	10
Garsas	Maiklas Giačino...	10
Valdymas	Kažko trūko...	8

Išvada: pats realistiškiausias, gražiausias ir įdomiausias žaidimas, kurį man teko matyti. Nežinau, kokį šlamštą turėtų sukurti EA LA, kad mano nuomonė apie MOH seriją pasikeistų.

Galutinis balas 10
HITAS

Artojas

Kas nori merginos, vilkinčios aptemptais odiniais drabužiais?

BloodRayne

E3 2002

Visi puikiai žino, kad žaidimų kūrėjai mėgsta kurti žaidimus itin populiarių filmų motyvais. Tiesa, tobulėjant kompiuterinėms technologijoms, požiūris į filmus kiek pasikeitė: kūrėjai, užuot pirkę teises į filmą, tiesiog pasiskolina keletą minčių. Šiuos pokyčius lemia ir šioks toks perversmas, nes vis daugiau filmų filmuojama žaidimų motyvais. Hm... Nė nepastebėjome, kaip nukrypome nuo temos. Leiskite pristatyti jums dar vieną šedevriuką, matytą E3 parodoje.

Taigi BloodRayne

Apie filmus kalbėjome, nes juos mums priminė BloodRayne. Žaidime yra viskas, ko reikia geram šiuolaikiniam kinui: seksuali, kruvina herojė, pulkai nacių ir kitų blogiečių, kalnas ginklų ir slo-mo (sulėtinti vaizdai a la Matrix).

Terminal Reality vyrukai (kūrėjai), stoviniavę šalia pristatomo žaidimo, nesidrovėdami prisipažino, kad daug minčių pasiskolino iš žaidimų grandų (mūsų nuomone, iš Max Payne, Blade ir Indiana Jones) ir kino juostų. Atvirai prisipažinę, tie patys vyrukai pridūrė: „Bet mes sukūrėme puikų siužetą ir personažo charakterį.“ Sunku tuo patikėti, nes jau įpratome prie panašių pareiškimų. Pažaidus kelias minutes teko pripažinti, kad kūrėjai buvo teisūs. Niekada nežaidėme žaidimo, kuriame tektų valdyti vampyržmogę — blogą, bet patrauklią, lateksu (kūrėjai sakė, kad ten oda) aptemptą mergiotę kraujo raudonumo plaukais, kuri aukštakulniais bateliais spardo nacių pakalikų subines. Niekada. Bent jau iki šiol...

Tegul kraujas liejasi laisvai...

Bent jau tol, kol tas kraujas ne mūsų :-). Terminal Reality kūrinys BloodRayne — tai veiksmas–nuotykis, kai turime valdyti agentę BloodRayne. Esminė jos savybė — nerealus kraujo troškimas. Ji, kitaip nei filmuose matytos vampyrės, kraujo negerbia: ji jame taškosi.

BloodRayne turi daugybę nežmoniškų supergalių: ji kovoja, atlikinėja neįtikėtinus akrobatinius triukus, taškosi kraujyje. Keletą minučių pažaidus, į galvą šovė mintis, kad žaidimas nėra veiksmo–nuotykių atstovas: tai brutalus veiksmas, kurio kraujo bangose nuotykių elementai vos matyti...

Pabandykite įsivaizduoti nuotykių žaidimą: nugalėjus priešininką, jo kūno dalys tolygiai paskirstomos po ekraną, sienos aptaškomos krauju, tada viskas gražiai nukrenta ar nušliuožia ant žemės. Po smagesnės kovos ant grindų kliuksi kraujo klanas, styro dvi galvos, pora rankų, dvylika kojų be pėdų ir trys su pėdoms, šešios pėdos atskirai ir daugybė kitų kūno dalių. Faktas tas, kad tokio nuotykio nė vienas save gerbiantis tėvas nepirks šešiolikos neturinčiam vaikui. Faktas tas, kad „kietus“ žaidimus mėgstantis tėvas nusipirks šitą nuotykį sau :-).

Žaisdami pastebėjome ir savitą siužeto liniją, puikius videointarpus, interliudijas, prologus ir epilogus. Vienu žodžiu, retkarčiais, net nemaigant mygtukų, žudynės tęsiasi, o mes atliekame nepriklausomų stebėtojų vaidmenį.

Iš Nokturne pasiskolintas žaidimo varikliukas iš esmės rekonstruotas. Kūrėjai žada, kad vienu metu ekrane malantis miniai priešų, griaudėjant sprogimams, kurie turės įtakos interaktyviai aplinkai, žaidimas palaikys mažiausiai 30 kadrų per sekundę greitį.

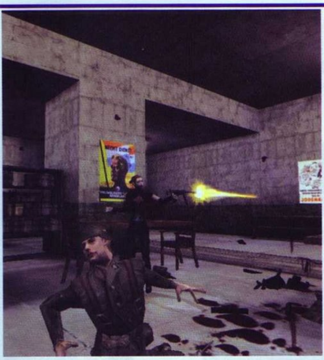
Agentė BloodRayne taip pat judės nerealiai greitai, be to, žadama, kad galutinėje žaidimo versijoje ji bus papuošta animaciniais efektais, kurie turėtų sužavėti netgi tuos, kurie apskritai niekuo nesižavi. Pagyvensim — pamatysim.

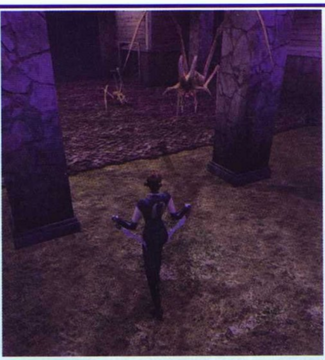
Pasaulis KIEKVIENĄ AKIMIRKĄ gali būti sunaikintas...

Visų pirma mus nustebino originalumas, kurį minėjo ir patys kūrėjai. Pripažinkite: pagrindinė žaidimo herojė, panaši į 1990–tųjų sekso bombą, 1940–aisiais atrodo keistai. Antra vertus, žaidimo siužetas ir išvaizda — tai kūrėjų fantazijos vaisius, o su tuo, kad visa, kas yra gražu, yra gražu, ginčytis neturime nei jėgų, nei noro.

Pagrindinė žaidimo istorija pasakoja apie slaptą nacių projektą Jurgen Wulf (Jurgio Vilkas, a? :-)). Agentė BloodRayne privalo prasmukti pro projektą saugančius vokiečius ir jį sunaikinti. Žaidime yra paprastų ir elitinių nacių. Mūsų, kurie matėme MOH ir Commandos, tai nestebina.

Tiesa, vos nepamiršome paminėti, kad naciai turi ne tik Jurgen Wulf projektą, apie kurį BloodRayne žino daug mažiau, nei galvoja, bet ir dar vieną, kurio esmė — supergalingų monstrų, turinčių nežemiškų galių, kūrimas. Taigi agentei BloodRayne, nugalėjusiai pirminę grėsmę, kyla kur kas didesnis pavojus, kuris... Palaukite... GALI SUNAIKINTI VISĄ PASAULĮ. Bla bla bla, visa tai jau girdėjome... Nors, kaip jau





▲Taip ji atrodė vykstant E3...

minėjome, žaidimas ATRODO originalus, siužetui fantazijos pritrūko. Nieko nepadarysi: jau daug metų didžiausias deficitas kūrėjų (ne tik žaidimų, bet ir filmų, spektaklių, knygų ir kt.) pasaulyje yra ne pinigai, o fantazija. Vartotojams teks su tuo susitaikyti...

Darbas su niekšų smegeninėmis

Menkus papeikimus pagaliau galima pakeisti pagyrimais. Priešų AI nuostabus — galėtų būti puikus pavyzdys ateities žaidimams. Kovojant proto nereikia, išimtis — tik viena situacija. Sužeistas priešas, užuot kovojęs toliau, bėga, kur akys mato. Bėgdamas rėkia ir šaukiasi pagalbos, kurios dažniausiai sulaukia. Tiesa, nepaminėjome, kad šiame žaidime naciai puikiai rengia pasalas ir organizuoja pastiprinimus. Šlykštu dar ir tai, kad kartais priešai įsigudrina panaudoti MŪSŲ ginklus prieš mus pačius. Prisiminkime standartus: juk turėtų būti atvirkščiai.

Amunicija ir lokalizacija

Žaidimo veiksmas vyksta, kaip jau įprasta, visame pasaulyje. Mūsų žiniomis, žaidėjai tikrai lankysis Vokietijoje (pilyse ir povandeninių laivų bazėje), JAV (Luizianos valstijoje) ir Argentinoje.

BloodRayne ginkluotė — tai peiliai ir peiliukai, kuriais ji smagiai švaistysis laistydama kraują, bei visi ginklai, kuriuos pames priešai. Tikslaus sąrašiuko dar neturime, tačiau turime abstraktų. Cituojame: pistoletai, automatai, kulkosvaidžiai, harpūnai, šautuvai, granatos, granatsvaidžiai ir raketsvaidžiai. Matėme toli gražu ne viską, tačiau tikimės, kad kai pamatysime visus, ten nebus Stingerių ar M16 automatų, kurių ir neturėtų būti :-).

Vampyrų anatomija

Visi vampyrai, kaip žinia, turi nežemiškų galių, tad nenustebome sužinoję, kad BloodRayne — ne išimtis. Štai sąrašiukas: gebėjimas matyti naktį, „zoom'as", laiko stabdymas (primena Max Payne bullet time), kai vampyrė gali išvengti lekiančių kulkų, atakuoti ir t. t. Manau, tradicinių vampyrų juokelių a la salto mortale šuolių minėti nereikia.

Gyvybės matas — išgertas kraujas: ištuštėjus bloodlust laukui, reikia tiesiog prieiti prie priešo ir spustelti kvadratą. Mūsų akį iškart nudžiugina malonus vaizdelis: agentė žavingai apžergia kojomis savo auką, brūkšteli peiliuku jam per kaklą ir... Pietūs paruošti, brangioji :-). Išgerkite daugiau, nei reikia, ir BlodRayne atakuos staigiau ir pavojingiau.

Vis dėlto labiausiai BloodRayne gerbiame už tai, kad žaidime, kuriame kraujas liejasi laisvai, vis dėlto yra daug galvosūkių ir taktinių gudrybių, taigi retkarčiais tenka pamąstyti. Malonu ir tai, kad siurbiant kraują priešų kūnai atstoja skydus ir saugo nuo kulkų.

Štai ir papasakojome viską, ką žinome. Tiesa, nepaminėjome, kad žaidimas turėtų pasirodyti rudenį. Kai tik turėsime progą vėl paliesti valdymo pultelį, kurio nurodymus paklusniai vykdo raudonplaukė kraugerė, būtinai parašysime apie BloodRayne dar kartą...

Tenchu 3: Wrath of Heaven

O, Ayame! TIkrai nesitikėjome tavęs čia sutikti...

Pasirodo, be reikalo būgštavome dėl pamažėl žlunganĉios nindzių kultūros. Praeitame numeryje rašėme apie atgimstančią Shinobi klasiką, o šįkart pasakosime apie naujausią Activision kūrinį Tenchu 3.

Šis žaidimas buvo pristatytas jau pernai vykusioje parodoje E3 2001. Tada jis ypatingų emocijų nesukėlė, nes matėme tik pradinius žaidimo štrichus. Be to, tuomet demonstruotame filmuke mūsų draugelis Rikimaru tiesiog lakstė ratais ir švaistėsi ant lyno prirakintu kabliu. Žodžiu, nieko naujo, nieko, ko nebūtume matę antroje Tenchu dalyje.

Šiemet Tenchu į parodą įžengė išdidžiai iškėlęs galvą. Parodos lankytojai turėjo puikią progą išmėginti demonstracinę žaidimo versiją, kuri, pasak kūrėjų, beveik nepasikeis, tebus nupoliruota tik žaidimo grafika.

Sena nindzė naujais drabužiais

Tik pažvelgus į ekraną iškart matyti, kad senas geras Tenchu nepasikeitė: jis tik naujesnis, gražesnis ir paslaptingesnis. Pamatę žaidimo įžangą nusprendėme, kad Tenchu 3 veiksmas vyksta pasibaigus pirmosios dalies įvykiams (jei pamenate, Tenchu 2 buvo savita pirmosios dalies įžanga). Pagrindinis žaidimo herojus Rikimaru, tačiau, kaip įprasta, yra ir alternatyva — herojė Ayame.

Pirmąsias žaidimo dalis itin gerbėme už milžiniškus realistiškus lygius. Tenchu 3 — ne išimtis. Skirtumas tik tas, kad dabar lygiai dar didesni, didesni, nei gautume sudėję abi ankstesnes dalis. Kūrėjai žada, kad galėsime įlįsti į visus pastatus, užlipti ant visų stogų ir t. t. Žodžiu, ribų nėra.

Ištikimi Tenchu gerbėjai taip pat bus pamaloninti: jų laukia susitikimai su ankstesnėse dalyse matytais veikėjais. Gali būti, kad jie pasirodys tik viedointarpuose arba kokiame nors kaimelyje ir ištars jums kelis žodelius. Gali būti, kad padės kovoti arba duos naudingų patarimų. Ką jie veiks iš tikrųjų, mes kol kas nežinome, tačiau kūrėjai tikino, kad šiame žaidime bent akies krašteliu pasižiūrėsime į visus Tenchu serijos personažus.

Patys suprantate, kad pagrindinė žaidimo koncepcija lyg ir nepakitusi, nors techniškai ir tobulesnė. Kita vertus, tai, ką pamatėme, leidžia spręsti, kad išnaudotos dar ne visos PS2 galimybės.

Kas naujesnio?

Visų pirma akį patraukė RPG elementas: Rikimaru gali išmokti naujų veiksmų ir juos lavinti, rinkdamas taškus. Žinoma, taškų jis gauna už vadinamuosius Stealth Kills arba įvykdytas užduotis, tad žaidėjas eilinį kartą raginamas tapti negirdimu, nematomu ir labai pareigingu nindze. Įdomiausia, kad naujosios Rikimaru savybės — ir šešėlių mokyklos triukai, ir nauji kovos elementai — praverčia ne tik judant į priekį. Tik išmokę naujų veiksmų galite grįžti ir pasidairyti po jau įveiktus lygius, tik tinkamai pasinaudoję naujomis žiniomis galite atsirakinti naujas teritorijas. Kad išmoktume ką nors naujo, kiekviename lygyje turime surinkti tam tikrą taškų kiekį, be to, įveikus lygį galima grįžti atgal. Vadinasi, žaidimas turėtų būti ilgas ir nenuspėjamas.

Antroji naujiena ta, kad priešai kaskart išrikiuojami atsitiktine tvarka, todėl gana sunku įveikti lygį netgi tada, kai, rodos, žinome visas smulkmenas. Kita vertus, kertiniai (tiesiogiai susiję su siužetu) lygio objektai ir priešai visada lieka savo vietose.

Vos pradėję žaisti supratome, kad daugiausia prakaito išlieta tobulinant valdymą. Demonstracinėje žaidimo versijoje personažas buvo itin paklusnus ir mandagus. Tiesa, mygtukai išdėstyti gana painiai. Šią painiavą kompensuoja veikėjo atliekami veiksmai, nes dabar žaidėjai gali atlikti beveik viską, kas šauna į galvą. Mūsų nuomone, maloniausia Tenchu 3 smulkmena — galimybė atimti priešo ginklą ir juo pasinaudoti.

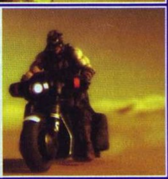
Iš to, ką pamatėme demonstracinėje versijoje, supratome, kad žaidimo AI ne iš kelmo spirtas, gal netgi pernelyg kietas eiliniam žaidėjui, tačiau kūrėjai mus paguodė tikindami, jog tai dar nėra galutinis variantas.

Kaip jau minėjome, silpniausia žaidimo sritis — grafika. Demonstracinėje versijoje daugybė nemalonumų, pavyzdžiui, nerimti, vos pastebimi trukčiojimai ar kiaurai per sienas lekiantys priešai. Pasak kūrėjų, tai vienintelis žaidimo elementas, kurio jie nesuspėjo nušlifuoti. Kūrėjai patikino, kad galutinėje žaidimo versijoje tokių problemų tikrai neturėtų kilti. Mes, viskuo patikėję, nekantriai laukiame šaltos žiemužės, kai mūsų nebeerzins kaitri saulė, o į parduotuves griausmingai įsiverš Tenchu 3: Wrath of Heaven. Gali būti, kad būtent šis žaidimas, nustūmęs Solid Snake į kampą, taps geriausia ilgų žiemos vakarų pramoga...

Postapokaliptinis motosportas

Vykstant E3 parodai, *Konami* pranešė kurianti naują motosporto žaidimą. Nors ir keista, kompanijos atstovai apie žaidimą pasakojo mažai ir nenoriai. Kol kas žinome tik tiek, kad žaidime bus šeši skirtingi vairuotojai, vairuojantys skirtingus motociklus. Žinant šiuolaikinius standartus — mažoka, žinant *Konami* potraukį stebinti — vilioja. Žaidimo vinis — kumščių kova, kartais, tiesa, prireiks netgi ginklų. Žadamas *Multiplayer* režimas.

Žaidimas turėtų pasirodyti metams baigiantis, laukite *PS 2* ir *Xbox* versijų. Kol kas galime mėgautis tik reklaminiais paveikslėliais: atkreipkite dėmesį į jau liguistą Konami pomėgį naudoti tik vieną atspalvį :-).



Evolution Snowboarding

Parodos dalyviai turėjo įsitikinti, kad *Konami* kone nesveikai traukia žiemos sportas. Į žinomų *Snocross* ir *Skateboarding* žaidimų kompaniją veržte veržiasi naujas narys *Evolution Snowboarding*. Šis žaidimas kuriamas *PS2* bei *GameCube* konsolėms, o pasirodyti turėtų metams baigiantis. Žaidime išvysime 10 profesionalių sportininkų ir pagal licenciją įsigytą įrangą. Planuojama sukurti ir *Mission* režimą, be to, jūsų valdomas personažas galės stumdytis ir spardytis, žodžiu, darys viską, kad tik laimėtų.

Red Faction 2

Nepaisant didžiulės *Red Faction* sėkmės (parduota apie 0,5 mln. kopijų), reikia pasakyti, kad žaidimas nebuvo tobulas. Kuriant tęsinį, stengtasi išvengti per daug painių ir sudėtingų lygių, geriau išnaudoti grafikos galimybes.

Žaisdami ne vien olas sprogdiname — privalu pergudrauti priešus. Priešai mąsto ir veikia, nepaisydami žaidėjo veiksmų. Jų ginklai irgi nėra prastesni. Kol mėginate įveikti visas kliūtis, priešai, ieškodami jūsų, veikia tą patį.

Šiuo metu sukurta apie 40 proc. žaidimo. Nauja sukurtų lygių animacija, nauji veikėjai, aplinka, ginklai ir visa kita. Jau dabar tikroviškai dūžta stiklas, galingai sprogsta sienos. Lietaus ir vėjo efektai tokie puikūs, kad nejučia įsitempiame.

Įspūdinga ir *Red Faction 2* kova su priešais. Pagrindiniai veiksmai tie patys: renkame ginklus, šovinius, šarvus ir kitus naudingus daiktus. Skiriasi tik atakos. Pavyzdžiui, tuo pačiu metu viena ranka galima šaudyti iš ginklo, o kita mėtyti granatas. Priešai taip pat kovoja energingiau, taigi pergalę gali nulemti tik kombinuoti veiksmai. Beje, kovos atrodo puikiai.

Kitas priedas — keturių žaidėjų režimas. Pasirinkę *deathmach* režimą, žaidėjai galingomis raketomis gali sprogdinti sienas, pastatus ir, žinoma, vienas kitą. Žaisdami pirmąjį žaidimą, to pasigedome, dabar galime džiaugtis.

***Red Faction 2* žada būti tas pats galingas veiksmo žaidimas, tik čia bus daug naujų dalykų, be to, *Red Faction 2* tikrai atrodys geriau.**

Metal Gear Solid 2: Substance

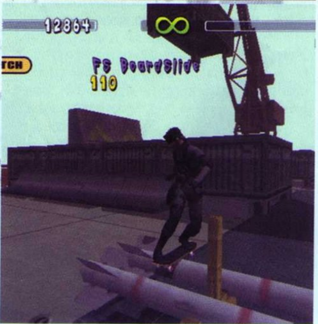
Solid Snake ant riedlentės?

Naujasis Metal Gear Solid 2: Substance — MGS 2: Sons of Liberty tęsinys. Žadama, kad čia bus viskas, ką matėme SoL, netgi daugiau: daugiau misijų, šimtai keistų užduočių, daugybė papildomų režimų. Atrodo, žaidimo kūrėjai nusprendė, jog MGS 2 yra nepakankamai didelis, tad pasistengė, kad taktinio šnipinėjimo gerbėjai galėtų pasilinksminti iš širdies. Solid Snake važinėjasi netgi... riedlente. Tai pamatyti iš tikrųjų verta.

Žadama, kad pagrindiniuose Tanker ir Plant epizoduose bus galima pasirinkti keletą skirtingų veikėjų ir išvaizdų. Solid Snake, vilkintis kareiviškus drabužius ar smokingą, yra ir vienoje, ir kitoje misijoje. Raiden gali žaisti Tanker epizode, be to, visada gali naudotis Nindzės kardu. Treniruočių režimas — tai begalė galvosūkių ir iššūkių (panašu į originalųjį MGS Integral). Siūloma ne tik pašaudyti ar pasislėpti — yra kelios naujos fechtavimosi kovos, kai reikia vikriai pamojuoti Nindzės kardu. Substance — tai kur kas linksmesnės senos geros misijos, pavyzdžiui, Godzilos ir gremėzdiškų 30 metrų aukščio Gurlukovičiaus samdinių parodija. Miela žiūrėti į apsaugos būrio uniformas, apaugusias mažais Godzilos spygliais...

Yra ir riedlenčių žaidimas. Solid Snake — vienas iš greitai pasirodysiančio Evolution Skateboarding (Konami) dalyvių, tačiau Substance siūlo mini žaidimą, kuris nė kiek nenusileidžia Evolution. Snake rieda Big Shell vamzdžiais nuklotais paviršiais, o mes galvojame „Kodėl?" arba „Kodėl ne?".

Snaketales dalies smulkmenos taip ir lieka neaiškios. Konami žada „naujus nuotykius, kai žaidėjai galės tapti Solid Snake", tačiau tikslesnė informacija nepateikiama. Snake istorijoje vis dar yra daug baltų dėmių (nuotykiai prieš Discovery incidentą ir pan.), kurių turėtų nebelikti. Reikia tikėtis, kad žaisdami šią dalį daug sužinosime apie Solid Snake.



▲ Visi šie paveiksliukai priklauso vadinamajai work in progress (darbas vyksta :-)) kategorijai. Kaip matote, net iki galo nebaigtas žaidimas atrodo išties nepriekaištingai...

Sena meilės istorija?

Japonų komikso *She, the Ultimate Weapon* motyvais *Konami* kuria nuotykių žaidimą *PlayStation 2* konsolei.

Shin Takahashi komiksų knygelė Japonijoje buvo parduota daugiau nei 2 milijonų kopijų tiražu. Knygelė pasakoja apie vidurinės mokyklos mokinį Shuji, įsimylėjusį merginą Chise. Pasirodo, Chise nėra paprasta miesto mergina, kasdien lankanti pamokas, plepanti su draugėmis ir vaikščiojanti po parduotuves. Chise gyvenimas — ne pramogos ir jaunatviška meilė, bet ginklai ir misijos.

Žaidime, kaip ir knygelėje, bus visko po truputį: nuotykių, meilės ir keršto. Artimiausiu metu apie žaidimą *Konami* ruošiasi papasakoti daugiau.

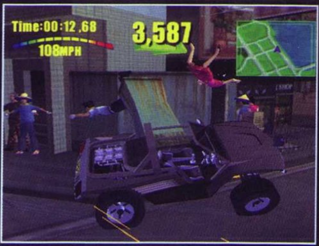
Japonijoje *PS2* žaidimas *She, the Ultimate Weapon* pasirodys 2003 metų pavasarį. Kūrėjai — *Konami Computer Entertainment Tokyo*.

Activision naujiena

Neseniai pasirodęs *Xbox* žaidimas *Wreckless: The Yakuza Missions* greitai turės *PS2* versiją. Birželį *Activision* išleido žaidimo ištraukų rinkinį, skirtą *PS2*.

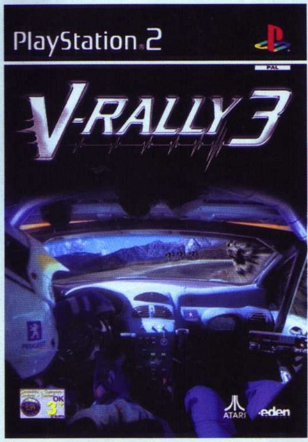
Wreckless Xbox versiją žaidėjai įvertino puikiai. Tai įspūdingos grafikos kūrinys, kuriuo išties verta didžiuotis. Pasak *Activision*, *PS2* žaidimo koziriai — galimybė žaisti dviem žaidėjams, papildomas važiavimo režimas, nauji automobiliai ir papildomos misijos, padėsiančios atrakinti slaptas žaidimo vietas. Žaisdami *PlayStation 2* konsole, matysite 60 kadrų per sekundę seką, taigi gatvėmis vaikščios interaktyvesni pėstieji.

Kūrėjai tikisi, kad žaidimas sulauks didelio susidomėjimo. Mums belieka šiek tiek palaukti — tada ir įvertinsime :).



Skelbiamas lenktynių startas

V-RALLY 3



Pristatome naujausią Infogrames ir Eden Studios gaminį — populiarios lenktynių serijos žaidimą V-Rally 3.

Ankstesniąsias versijas labai mėgo Europos žaidėjai. Šiuo metu pasaulyje parduota apie 5 mln. žaidimo kopijų. Dabartinė PS2 inkarnacija taip pat turėtų patikti lenktynių fanams. V-Rally 3 ruošiasi tapti Microsoft kūrinio Rallisport Challenge konkurentu (Xbox).

Eden Studios indėlis

Prancūzų kūrėjų kompanija Eden Studios buvo atsakinga už visas ankstesnes V-Rally versijas. Savo darbą kompanija atliko puikiai. Taigi nenuostabu, kad trečioji dalis taip pat priklauso Eden Studios. Šis žaidimas — pirmasis serijos atstovas, skirtas PS2 konsolei, taigi kūrėjai turėtų padirbėti iš peties: superdetaliai pavaizduotos mašinos, kurias apdrabstome purvais ir daužome, tikrai primena realybę.

Automobilį sudaro 13–15 tūkst. poligonų.

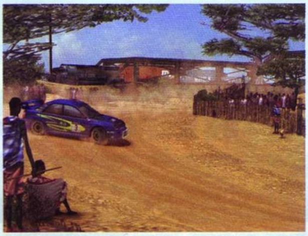
Žaidimo aplinkos dailios: medžių lapeliai pravažiuojant virpa, į šalis byra žvyras ir smėlis, o įkyrūs paparaciai tykote tyko tavo mielo veidelio.

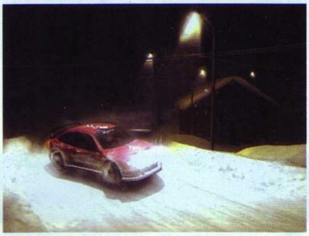
Testavimas

Pasak Infogrames atstovų, atėjus laikui išbandyti žaidimą, V-Rally 3 atrodė nepriekaištingai: „Valdyti nesudėtinga. Žaidimo konstrukcija įdomi ir stipri. Deja, prastas ratų ir kelio dangos sukibimas — priežastis, verčianti nuolat remontuoti automobilius. Įveikus kelias trasas, lenktynių dvasia vis dėlto apima. Taigi tikslas pasiektas."

Komandinis žaidimas

Kol kas nepaminėjome pagrindinio V-Rally akcento. Nugalėję gaunate ne tik prizų. Svarbiausia — kylate karjeros laiptais. Žaisdami turite reikalų su varžybų rėmėjais, automobilių gamintojais ir kitais savo komandos nariais. Bendraujama siunčiant laiškus improvizuotu elektroniniu paštu.





Pasiekus gerų rezultatų, galima dalyvauti komandinėse rungtyse. Komandos nuotaiką lemia visų narių laimėjimai ir nesėkmės. Pavyzdžiui, varžybų rezultatai lems, ar greitai bus pakeisti ratai ir pan.

Žodžiu, stengtis teks ne tik dėl savęs. Nesistengsi — būsi išmestas iš komandos.

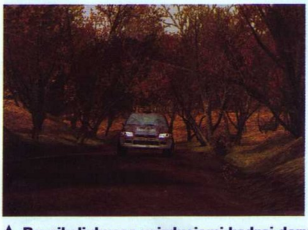
Automeniu

Finalo žaidime galės dalyvauti visų rūšių mašinos. Pamatysite naują Imprezą, Mitsubishi Lancer Evo 7, Citroen Xsara, Ford Focus ir daugelį kitų. Bus galima patobulinti automobilių išvaizdą ir funkcijas (akceleracija, pavarų dėžė, valdymas, stabdžiai). Važinėsite po Vokietiją, Angliją, Korsiką (sala), Prancūziją, Suomiją ir Švediją.

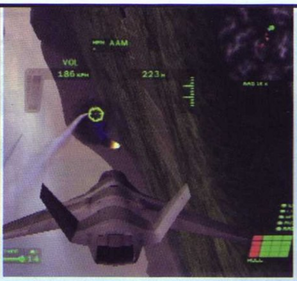
Visų šalių vietovės unikalios, pieštos rankomis. Viskas autentiška.

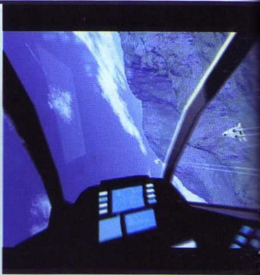
Tiksli išleidimo data nežinoma

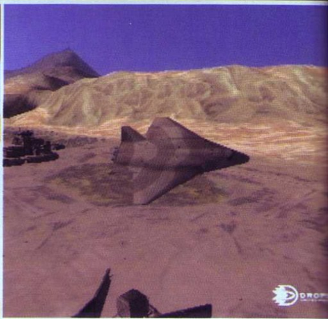
Manoma, kad V-Rally 3 bus sėkmingiausias Infogrames produktas, pasirodęs Europoje. Kol kas sprendžiamos oficialaus žaidimo patvirtinimo problemos. Internete skelbiamos kelios skirtingos išleidimo datos. Nenorėdami jūsų klaidinti, neskelbiame nė vienos iš jų, o tiesiog pranešame, kad žaidimo galima tikėtis dar šią vasarą.



▲ Paveiksliukuose vaizduojami kadrai daryti paskutinį kartą (mūsų žiniomis) testuojant žaidimą. Kaip matote, visi jie padaryti vadinamojo replay metu, taigi gali būti, kad atrodo geriau, nei bus iš tikrųjų. Kad išvengtume nesusipratimų, ateityje būtinai rašysime apie šį žaidimą ir įdėsime taiklesnių paveiksliukų.







Dropship: United Peace Force

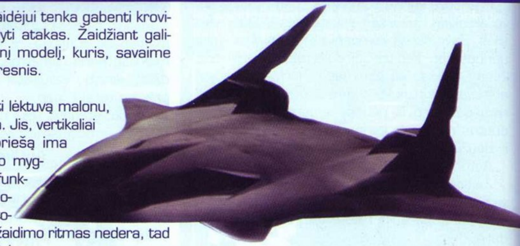
Nori taikos? Kariauk už ją!

GAMINTOJAS: **BAM! Entertainment**
LEIDĖJAS: **SCEE**
ŽANRAS: **kovinis simuliatorius**
PARDUOTUVĖSE: **nuo 2002 sausio**

Bam! Entertainment pradeda naują karą. Dropship — karinis skrydžio kovos žaidimas, kuriame skraidysime vertikaliai kylančiais lėktuvais. Pasirinkimas stebėtinas: yra sunkių ir lėtų, lengvų ir vikrių lėktuvų. Teks dalyvauti ne tik oro, bet ir papildomose žemės misijose (lėktuvus čia pakeis važiuojanti technika). Dropship — prasmingas kovinis žaidimas, siūlantis įdomų mokymosi procesą, įspūdingas aplinkas ir puikų kovos jausmą. Beje, kartais, užuot žaidus, reikia dirbti: kai kurios misijos ypač sunkios.

Dropship United Peace Force veiksmas vyksta artimoje ateityje. Žaidėjas — naujokas pilotas, dirbantis į Jungtines Tautas panašioje organizacijoje. Reikia dalyvauti penkiose kampanijose (apie 20 misijų), vykstančiose visame pasaulyje. Puiki žaidimo valdymo aplinka primena karinį žemėlapį: gauname informacijos apie priešus, misijų duomenis, piloto žurnalą ir treniruočių dokumentus.

Lėktuvas, labiau panašus į kosminį Shuttle, gali sklandyti ir elgtis kaip kovinis reaktyvinis. Žaidėjui tenka gabenti krovinius, planuoti ir vykdyti atakas. Žaidžiant galima rinktis vis naujesnį modelį, kuris, savaime suprantame, yra geresnis.



Atrodytų, kad valdyti lėktuvą malonu, bet iš tikrųjų sudėtinga. Jis, vertikaliai pakilęs, vydamasis priešą ima skrieti. Visi kontrolerio mygtukai atlieka po kelias funkcijas, todėl pasitreniruoti verta. Lėtas mūsų tobulėjimas ir įtemptas žaidimo ritmas nedera, tad kartais apima susierzinimas.

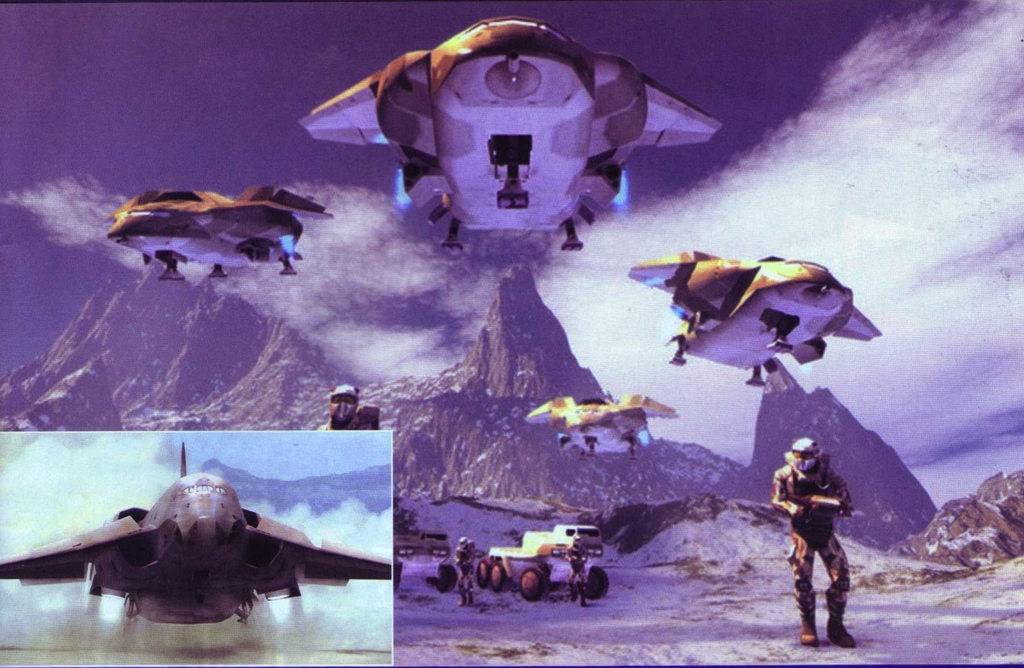
Lėktuvai, reikia pasakyti, galingi: oro, žemės raketos ir neribota kulkosvaidžių ugnis. Žaidėjai šiuos ginklus gali tobulinti. Galima atakuoti ir kabant, ir judant, daugelis raketų yra valdomos. Niokojame kitus lėktuvus, malūnsparnius, pastatus ir žmones.

Žaisdami Dropship ne vien skraidome. Tenka vairuoti žeme važinėjančias transporto priemones, pavyzdžiui, tankus, šarvuotus puolimo automobilius ir pan. Automobiliai juda prasčiau nei lėktuvai, nuolat trukčioja ir slidinėja, bet juos vairuoti smagu.

Nusileidimų pagirti negalime. Prieš nusileidžiant įsijungia animacijos scena, tačiau kamera nukreipta ne į nusileidimo taikinį, todėl orientuotis sunkiau. Kita Dropship problema — sunkumo balansas. Kai kurios misijos visai paprastutės, tačiau yra brutalių ir beveik neįveikiamų epizodų.

Tai kas verčia tęsti šį žaidimą, nepaisant sudėtingo valdymo ir sunkių misijų? Pirma, laivų patrauklumas, antra, misijų gausa ir įvairovė. Standartinės misijos — ataka, gynyba, palyda ir žvalgyba — sukurtos gerai, tačiau įdomiausia tada, kai nepastebimai keliami nauji tikslai.

Įtampa ypač stiprėja antrojoje misijoje, kai jums ir jūsų kroviniams laivams reikia išmesti prekes ir perkrauti jas trijose skirtingose vietose. Skrendant priešai atakuoja krovininius



laivus, kuriuos reikia apginti. Priešai greiti ir apgaulingi: vos pamanote jų atsikratęs, pasirodo nauja banga, ir viskas prasideda iš naujo. Galų gale jūsų bazę ima sprogdinti bombonešiai. Vykstant tokiam mūšiui, bus patikrinti visi jūsų įgūdžiai.

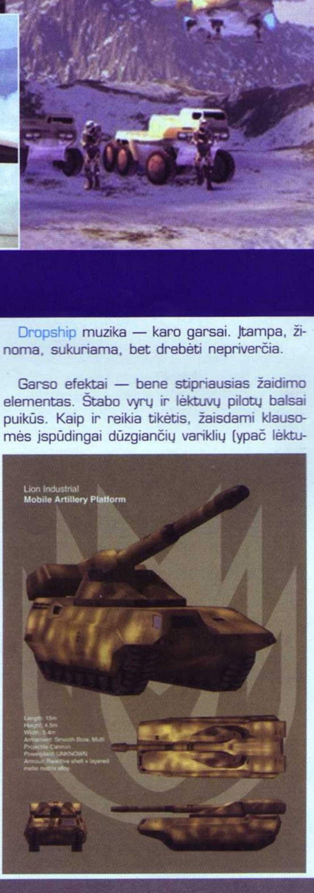
Kitos misijos dar drastiškesnės. Sakykime, turite išgelbėti priešo teritorijoje paliktą krovininį aparatą. Nusileidžiate, bet jūsų laivas toks senas, kad nebepakyla. Taigi misija vyksta ant žemės. Priešų automobiliai spaudžia iš visų pusių, bet jūs privalote pabėgti. Antroji misijos dalis — vairavimas, bet už ją įdomesnė trečioji, kai vairuoja partneris, o jūs pyškinate kulkosvaidžiu, niokodamas viską aplinkui. Žiauriai smagu.

Dropship išvaizda nepanaši į naujausių PS2 žaidimų, grafika labiau primena „pirmosios kartos PS2 žaidimus". Kad ir kaip ten būtų, pažiūrėti yra į ką: platūs landšaftai, stabili (60 kadrų per sekundę) seka, įspūdingi specialieji efektai. Deja, aplinka neypatinga — blyški, niūri, monotoniška. Vyrauja karo spalvos — ruda, žalia ir juoda. Taigi atmosfera nejauki.

Kitos žaidimo detalės kur kas geresnės. Laivų dizainas gražus, kiekvienas naujas modelis atrodo vis gražiau. Laivų konstrukcijos taip pat geros: juda visos dalys, net nedideli varikliai.

Dropship muzika — karo garsai. Įtampa, žinoma, sukuriama, bet drebėti nepriverčia.

Garso efektai — bene stipriausias žaidimo elementas. Štabo vyrų ir lėktuvų pilotų balsai puikūs. Kaip ir reikia tikėtis, žaisdami klausomės įspūdingai dūzgiančių variklių (ypač lėktuvui kylant ir leidžiantis). Galima pasirinkti mono, stereo ar suround garsą, dar labiau sustiprinantį akustinį įspūdį.



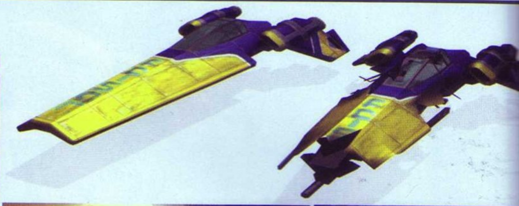
Dropship — žaidimas, rūpintis nedideliam žaidėjų būriui. Kaip ir visus simuliatorius, Dropship reikia atidžiai studijuoti. Žinoma, jo ir Ace Combat 4 greičio nėra ko lyginti, bet Dropship turi savų privalumų. Tai įspūdingas karinis žaidimas, kuriam lygių šiuo metu nėra.

Pirmasis įspūdis	10
Buvo puikus net tada, kai pirmąkart žiūrėjau demo	
Siužetas	9
Kaip sviestu pateptas...	
Grafika	7
Nors varikliukas senas, pažiūrėti yra į ką	
Garsas	10
Toks jausmas, kad su tavimi kalba čia ir dabar	
Valdymas	6
Simuliatorius... Ir dar nerangus :-(	

Išvada: karas, kuriame mes — ne tik šaunūs pilotai, bet ir šauliai, gelbėtojai, tiekėjai, priedanga, atakos smaigalys ir t. t. Vienu žodžiu, pergalė priklauso mums — tereikia ją pasiimti...

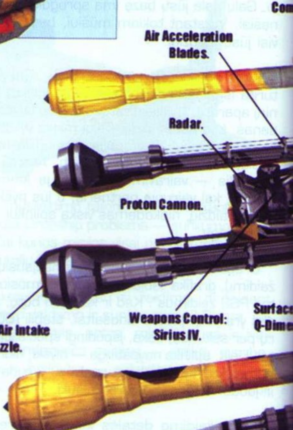
Galutinis balas 8 BAM!

ReKrūtas Ryčka



Naujos kartos lenktynės

van-uber: zr-320 s



GAMINTOJAS:	**Bam!**
LEIDĖJAS:	**Studio Liverpool**
ŽANRAS:	**futuristinės lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**nuo 2002 vasario 6**

Itin greitos lenktynės, pavojingos trasos ir kerštinga kova pagaliau pasiekė ir PS2. WipEout Fusion — bene žymiausių futuristinių lenktynių perkūrimas. Žaidimo išvaizda, būdas ir kūrėjai skiriasi, tad iš pirmo žvilgsnio jis nėra panašus į kitą pirmtaką, tačiau stilius ir pagrindinės savybės, lėmusios šio žaidinimo populiarumą, tos pačios.

Pradėsime nuo statistikos: 32 laivų modeliai, 16 pilotų, 45 trasos, sudarančios 7 skirtingus maršrutus, 6 vieno žaidėjo režimai, 7 kelių žaidėjų režimai, 26 ginklai. Iš karto pastebime, kad kur kas daugiau trasų, kurių šios serijos žaidimuose visada trūkdavo. Dabar galima važiuoti septyniais maršrutais, kiekviename iš jų — daugybė kvartalų. Be to, važiuoti maršrutu galima ir atbulai. Atbulas važiavimas — ne apgaulingas pasivažinėjimas, kaip daugelyje kitų lenktynių, bet normalios lenktynės.

Kalbant apie trasas, reikia pasakyti, kad, atidarius daugiau greičio platformų, galima keisti maršrutą. Laivas, atsitrenkęs į gravitacijos platformą, permetamas į trasos viršų, taigi važiuojama „trasos stogu". Žinoma, trasų be laivų niekam nereikia. Nauji Wipeout 9000 laivai tiesiog puikūs. Iš pradžių siūlomi tik trys lėktuvai; skiriasi jų manevringumas ir tūris. Kiekvienas laivas turi skirtingai vairuojantį pilotą. Lenktyniaujant atrakinami nauji laivai. Laivus galima tobulinti pridėjus geresnių skydų, galingesnių ginklų ar pasirinkus didesnį greitį. Viskas perkama už pinigus, laimėtus lygos lenktynėse.

Fusion siūlo šešis režimus: arkadinį, lygos, pašalinimo, laiko bandymo, ištvermės ir greičio. Arkadinis ir laiko bandymo pasiskolinti iš ankstesniųjų žaidimų. Pašalinimo režimas reikalauja atsikratyti priešininkų. Įdomi greičio zona: laivas nuolat greitėja, bet negalima nukrypti nuo maršruto. Išgyvenę 30 greičio zonų, gausite aukso. Ištvermės režimas reikalauja kuo ilgiau išlikti trasoje. Įdomiausias lygos režimas. 45 trasos padalintos į skirtingų lygų varžybas. Trasos nuolat sunkėja ir ilgėja. Sėkmingai lenktyniaudami ir kenkdami priešininkams, uždirbsite pinigų, už kuriuos vėliau galėsite tobulinti lėktuvą. Tokie patys ir kelių žaidėjų režimai, tik čia smagiau dalyvauti išmetimo ar ištvermės lenktynėse: reikia draskyti ne AI, o draugo valdomą laivą.

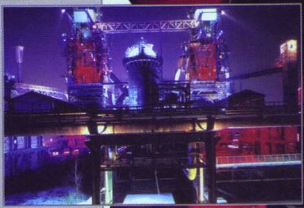
Wipeout fanai iš karto pastebės, kad Fusion laivai skrenda kitaip nei ankstesniuose žaidimuose. Pirmųjų aparatų svorio centras būdavo laivo gale, o Fusion laivai skrenda iš centro kaip ralio automo-

van-uber

Wipeout Fusion Festival

2002-03-23 vaizdingame Duisburgo parke įvyko *Playstation 2* organizuotų lenktynių finalas.

Žymiausių *DJ* ir kitų techno bei house garsenybių kovos vyko buvusioje industrinėje teritorijoje. Susijungusios *Partysan NRW* ir *Flamingo Production* transliavo didingą muzikos festivalį. Nepakartojamoje futuristinėje atmosferoje šėlo 5500–6000 dalyvių. Parkas buvo sausakimšas, bilietai išpirkti akimirksniu.



Dalyviai

Techno aukštas:
Dave Angel
Ken Ishii
Tok Tok
Terence Fixmer
House aukštas:
Turntable Rocker
The Disco Boys
Daft Crew sesija:
DJ Falcon
The Buffalo Bunch
Flamingo All Stars

Šis festivalis vyksta nuo 1995 m. Varžosi geriausi garso takeliai, daugiausia skamba elektroninės muzikos. Elektroninės muzikos asai — *Orbital*, *Future Sound of London*, *Timo Maas* ir *Prodigy* — buvo pasiruošę pristatyti *Wipeout* garso takelius.

ies 2000

biliai. Kitas skirtumas — kova. Wipeout serijoje ginklai visada padėdavo laimėti lenktynes, tačiau buvo galima laimėti ir savo jėgomis. Žaidžiant Fusion naudotis ginklais būtina, kitaip pergalės nepasieksite.

Fusion išvaizda nei gera, nei bloga. Designers Republic klasikos čia nesilaikoma: naujųjų kūrėjų stilius labiau primena „Žvaigždžių Karus". Tie, kas matė „Klonų ataką", iš karto pastebės, kad Fusion ir „Atakos" lėktuvai panašūs. Fusion, kaip ir turėtų būti (fusion liet. — sintezė), yra daugelio stilių ir išvaizdų mišinys, taigi sukuriama įdomi aplinka. Laivų dizainas įvairesnis nei Wipeout 3.

Trasų išvaizda irgi pakito. Vadinamosios High tech automagistralės išnyko. Jas pakeitė dykumų kanjonai, Arktikos peizažai, džiunglių scenos ir titano paviršiai. Maršrutų taip pat daugiau nei kituose Wipeout žaidimuose.

Beveik visus Wipeout žaidimų garso takelius vertėjo nusipirkti atskirai. Nepakartojama Wipeout muzika — tai Prodigy, Future Sound of London, Chemical Brothers ir daugelis kitų. Fusion laikosi šios tradicijos, siūlydamas naujus tų pačių atlikėjų projektus.

Fusion nėra tradicinis Wipeout žaidimas. Fusion — greičiau perkūrimas nei tęsinys. Besitikintiems, kad bus pakartota 3-ioji serija, pradžioje teks šiek tiek nusivilti. Kita vertus, manydami, kad Fusion — tai Wipeout, sukurtas paveikus naujai kūrybos jėgai, liksite labiau nei sujaudintas.

Apie žaidimo niuansus būtų galima kalbėti ir kalbėti, bet baigdamas pasakysiu tik tiek: Wipeout Fusion — ypač smagus žaidimas. Tai geriausios kovinės ir, matyt, greičiausios PS2 lenktynės. Čia reikia tiek daug nuveikti, be to, yra tiek skirtingų būdų žaisti, kad konsolės neišjungsime mėnesių mėnesius.

Pirmasis įspūdis	9
Neobjektyvu, nes pirmiausia pamačiau festivalį per VIVA	
Įdomumas	8
Lunaparkas gali ir nebeatvažiuoti	
Grafika	8
Atleiskit, bet „Žvaigždžių Karai" man irgi patinka	
Garsas	10
O ko, jūsų nuomone, aš dabar klausau	
Valdymas	8
Laikomasi Wipeout stiliaus. Šiaip slidoka...	

Išvada: Fusion kūrėjai omenyje, matyt, turėjo puikią garso, vaizdo ir emocijų sintezę. Noriu žaisti šį žaidimą dar ir dar, noriu nuolat klausytis jo garso takelio, noriu nuosavo Wan Uber...

Galutinis balas 9 Fusion

Sintezuotas Ryčka

Valkyrie Profile

Dar vienas puikaus RPG pavyzdys

GAMINTOJAS:	Enix
LEIDĖJAS:	Tri-Ace
ŽANRAS:	RPG
PARDUODAMA:	2000 gruodis

Įspūdingas, nors ir netradicinis RPG žaidimas. Pagrindinė šio žaidimo ypatybė ta, kad jo veiksmas vyksta 2D aplinkoje. Bet tai nėra trūkumas, nes aplinka yra daugiaplanė ir maloni akiai.

Truputis pasakų...

Susiremia trys dideli priešai — Vanir, sąjungininkai ir Asgard. Vyriausiojo dievo Odino ir deivės Frėjos, Odino patarėjos, paliepimu, karo deivė Valkyrie privalo vykti į žmonių pasaulį. Jai suteikiama galia girdėti netrukus mirsiančių žmonių sielų išpažintį. Valkyrie žmones turi išgelbėti ir išsiųsti į Valhallą — mirusiųjų pasaulį, kur, tapę dievais, jie kovoja prieš sąjungininkus ir Vanir...

Žaidimas

Žaisti Valkyrie Profile gana sudėtinga. Bent jau pradžioje tenka ne kartą pradėti iš naujo, kol paaiškėja, kas ir kaip. Žaidimo pradžią būtų galima palyginti su susiraizgiusiais batų raišteliais. Būdami lauke, netgi tuzino mazgų galime nepaisyti. Žaidimo pradžia aiški, žaidėjui pristatoma istorija ir pagrindiniai judesiai. Po valandos–pusantros grįžę namo bandome batą nusiauti, bet nepavyksta! Prasidėjus tai žaidimo daliai (ją ir reikėtų vadinti tikrąja žaidimo pradžia), kai tenka skraidyti ir ieškoti žmonių, prasideda visas painumas. Ilgai narpliojame susipainiojusius batraiščius, bet panašu, kad, atrišus vieną mazgą, savaime susimazgo kitas. Žaidime daug įvairių taškų, visus juos naudojame skirtingais tikslais. Žaidimo meniu (atidaromas paspaudus trikampį) randame daug informacijos, gluminančios pirmąkart žaidžiantį žaidėją. Galiausiai pergalingai atrišame paskutinį mazgą ir palaimingai nusiimame batą. Išsiaiškinus, kam kokių taškų reikia, ką ir kada daryti, žaidimas tampa įdomus ir nelabai sunkus. Kita vertus, visas smulkmenas išsiaiškinsite tik žaidimui baigiantis.

Scenarijus įdomus. Išgirsite daugybę trumpų istorijų, kurios sudaro pagrindinį siužetą. Deja, tolimesnių įvykių tos istorijos nelemia. Aišku, trumpų pasakėlių, kai nereikia ilgai laukti pabaigos, mėgėjai bus patenkinti.

Žaidimą, galima sakyti, sudaro dvi dalys — istorijos ir požemiai. Istorijos — tai ilgoki, maždaug penkiolikos minučių filmukai. Žinoma, jų grafika dera viso žaidimo fone. Žaidėjui, skaitančiam dialogus, tereikia spūsčioti „X" mygtuką. Tuos, kas RPG žaidimus perka vien dėl kovų, galiu nuvilti — nei filmukų, nei dialogų išjungti negalima. Antroji dalis — požemiai. Čia teks vaikščioti ir kautis. Kovos sistema unikali. Kautis smagu, akis džiugina daugybė specialiųjų efektų, įspūdingi ir burtai. Klausantis veikėjų šūksnių, apima kovinė nuotaika. Mūšiai gyvi, jokių priekaištų neturiu.

Dar vienas žaidimo elementas — pasiskraidymai aplink margąjį pasaulį. Valkyrie regi vizijas: taip ji sužino, kur yra žmonių, netrukus tapsiančių bebaimiais kariais.

Vertėtų pagirti begales eliksyrų, magijos knygų, ginklų, šarvų, amuletų ir stebuklingų žiedų. Jų galima nusipirkti už dievų suteiktus taškus. Žaidžiant atsiranda naujų, geresnių daiktų.

Kūrėjai leido žaidėjui eksperimentuoti: visos burtų lazdelės, visi ginklai turi ir privalumų, ir trūkumų. Norint sėkmingai baigti žaidimą, reikia žinoti, kur yra priešų Achilo kulnas, be to, svarbu pasirinkti reikalingus ginklus. Pakeitus ginklą, pasikeičia veikėjo greitis, stiprumas ir pan., kitaip atakuojama. Taip pat galima lavinti veikėjo asmenybę: atsisakius neigiamų savybių (pesimizmo, nedrąsumo, tinginystės), pasirinkti teigiamas (optimizmą, draugiškumą, meilę tėvams ir pan.). Vienu žodžiu, tik žaidėjas nuspręs, kokiais ginklais kausis jo valdomi personažai, koks bus jų charakteris. Kad įveiktumėte šį žaidimą, neužtenka maigyti mygtukų. Jums teks išbandyti ne keturių, bet mažiausiai dvidešimties veikėjų jėgas. Tai parodo, koks įvairus ir nemonotoniškas yra Valkyrie profile.

Kovos sistema

Negaliu neaptarti kautynių, kurių žaidime begalės. Sistema tokia: vienu metu žaidėjas dau-

giausiai gali kautis su keturiais veikėjais. Dešiniajame viršutiniame kampe yra visų keturių pagrindinių valdymo pultelio mygtukų atvaizdai (O, X, trikampis ir kvadratas). Turbūt jau supratote, kad, paspaudus mygtuką, kuris nors kovotojas puls priešininkus, bet tai dar ne viskas. Išlavinti veikėjai puola keliais būdais. Spustelėję mygtukų kombinaciją, apeisite priešą iš nugaros ir pulsite, jam net nespėjus apsisukti. Baigę ataką galite dar kartą užsimoti ginklu ir paleisit į priešą smūgio bangą. Galima lavinti šiuos gebėjimus: Heal — veikėjai patys vienas kitą pagydo, Guts — prisikėlimas iš numirusių, Wait reaction — burtininkės pusėn stoja paukštis ir t. t. Žaidėjas pats sprendžia, koks turi būti kovotojas: atsargus, padedantis draugams, negailestingai tramdantis priešus. O gal ir toks, ir anoks..

Kaunantis labai svarbus laikas. Kadangi veikėjai keturi, suderinti jų smūgiai vadinami kombinacija. Pulti, turint omenyje atakos laiką, reikia protingai: pavyzdžiui, jei, paveiktas burtų, Firestorm priešininkas pakilo į orą, palaukite, kol jis nukris, o tada jau pulkite jį kalavijais. Kitaip jūsų ginklai perskrostų tuščią erdvę po priešu ir liktumėte it musę kandę.

Daug ką lemia ir tai, kaip išsidėstę herojai. Visi jie kitaip atakuoja. Burtininkę palikę priekyje, o bebaimį riterį — gale, netrukus gailėsitės: burtininkė žus, nes turi mažiausiai gyvybių. Kokia nauda iš negyvos burtininkės?.. Riteris taip ir liks nesutepęs savo ginklo priešų krauju, nes iš toli atakuoti jis negali.

Smūgiuojant kyla energijos stulpelis, esantis kairėje. Energijos stulpeliui pasiekus šimto padalą, veikėjai gali atlikti specialiąsias atakas. Jos visuomet įspūdingos, be to, priešai praranda keliskart daugiau gyvybių.

Šį žaidimą verta įsigyti vien dėl mūšių.

Grafika

Graži dvimatė, tačiau daugiaplanė šio žaidimo grafika tikrai geresnė nei kai kurių žaidimų trimatė. Daugiaplaniškumas — jos grožio paslaptis.

Veikėjai atrodo ne taip puikiai. Jų grafika akių nedžiugina. Bet ir neliūdina, nes veikėjai ir aplinka dera, be to, nematyti, kad jų grafika nesiskiria nuo 16 bitų dvimačių žaidimų. Veikėjų išvaizdos trūkumus kompensuoja jų veiksmai vykstant mūšiams.

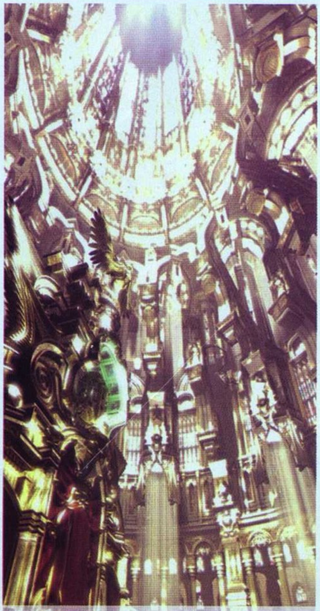
Kaip ir daugelyje RPG žaidimų, veikėjams kalbant šalia kalbančiojo veido išnyra tekstas. Veidai dailūs, be to, nevienodi — veido išraišką lemia veikėjo nuotaika.

Valdymas

Valdyti nėra sunku. Pagrindinių judesių pirmajame lygyje išmoko deivė Frėja. Kristalų, kuriais šaudo Valkyrie, galias turime išmokti patys. Vėl eksperimentai... :-)

Garsas

Žaidimas įgarsintas puikiai, veikėjai daug kalba. Jų frazes galima atsirakinti ir dar kartą



Valhalla (Odino sosto menė)
Pagrindinė Asgardo Dievų susirinkimo vieta. Valhallos grožiui neprilygsta nė vienas statinys visame kosmose.

Smulkmenos

Nordų mitologija: Valkyrie Profile pasaulis

Žaidimo Valkyrie Profile siužeto pagrindas — islandų, skandinavų ir germanų mitai, trumpiau tariant, nordų mitologija.

Pasak nordų mitologijos, viskas pasaulyje susiję. Visų sąsajų pradžia — senovinis medis Yggdrasilas, kitaip tariant, Pasaulio medis. Šis galingas Uosis — savitas viso pasaulio stuburas, jį išlaikantis ir maitinantis. Tačiau gyvatės, blogio jėgos, nuolat graužia šio didingo augalo šaknis, trokšdamos jį nulaužti. Tą dieną, kai gyvatės pasieks savo tikslą, bus pasaulio pabaiga. Tiesa, yra ir kitų šio mito versijų. Pavyzdžiui, sakoma, kad pranešdamas apie pasaulio pabaigą medį padegs Surtas.

Medžio vardas Yggdrasilas siejamas su žodžių junginiu Odino Arklys: atseit kadaise, siekdamas gauti žinių, Odinas sėdėjo apžergęs medžio šaką.

Nordų mitologijoje egzistuoja net devyni pasauliai. Kas tuose pasauliuose vyksta, taip ir neaišku, nes yra daugybė vienas kitam prieštaraujančių mitų ir klaidingų vertimų. Valkyrie Profile pasakoja apie keturis didžiausius nordų mitologijos pasaulius, be to, kūrėjai pasirinko mažiausiai prieštaravimų keliančias teritorijas. Trys stipriausios Yggdrasilo šaknys siekia tris skirtingus regionus — Asgardą, Midgardą ir Nifleheimą. Nifleheimas, kitaip Miglos Namai, — vienas iš seniausių pasaulių, pasak legendų, egzistavęs dar prieš gimstant Dievams. Šis pasaulis — žemiausias visatos lygmuo, nuolat dengiamas miglos. Tai deivės Hel požemio karalystė, seniai apleista kitų Dievų.

Midgardas — tai vidutinė žemė. Tai žmonių pasaulis, atsiradęs mirus Ymirui. Beje, pasaulį juosia senovinė dievų suręsta tvirtovė Midgardas, sauganti žmones nuo kraugerių milžinų, gyvenančių tame pačiame visatos lygmenyje. Jotunheimą, milžinų pasaulį, nuo žmonių skiria milžiniškos upės ir neįveikiami vandenynai. Snieguotose Jotunheimo kalnuose gyvena akmens ir ledo milžinai. Pasak kai kurių legendų, būtent jie stos į kovą prieš Aesiro dievus, ir būtent šis karas taps pasaulio pabaigos akstinu.

Asgardas — tai Dievų pasaulis ir elfų namai. Žymiausias šio pasaulio pastatas — Valhalla, milžiniški rūmai, kuriuose amžinai puotaus Dievai ir kovose žuvę didvyriai.

Svarbus pastatas, esantis šalia Uosio, yra Mimiro šulinys. Legendos pasakoja, kad sykį Aesirai ir Vanirai susitarė pasikeisti įkaitais ir pasirūpinti, kad pasaulyje įsiviešpatautų taika. Aesirų lyderį Honirą lydėjo Mimiras. Mimiro nuomone, Honiro grožis galėjo suklaidinti Vanirus. Dėl išdavystės pasiutę Vanirai tiesiog nukirto Mimirui galvą ir nusiuntė ją Odinui. Vis dėlto po šio konflikto neprasidėjo naujas karas. Tiesa, Mimiro galvą Odinas padėjo prie šulinio. Ji, nors ir nukirsta, vis dar gyva, be to, yra pagrindinis išminties ir žinių šaltinis: Odino pranašystės Valkyrie Profile pradžioje — tai Mimiro galvos pasakytų žodžių perpasakojimas.

► išgirsti tam tikrame meniu. Dažnai girdėti ta pati ausį rėžianti melodija. Man, žaidžiančiam penkias valandas, ta melodija dar patiko, bet, praleidęs su žaidimu keturiasdešimt valandų, ėmiau jos nebekęsti. Šiaip dainos įkvepia, bet per dažnai kartojamos.

Trukmė

Žaidimui įveikti reikia maždaug 50 valandų. Vienam diskui tenka 25 valandos. Galiu pasakyti, kad iš pradžių amą atėmusios kovos paskutinėmis valandomis tampa rutina. Nekalbu apie kovas su bosais. Kovojant su bosais, pagaliau pasigirsta kita melodija, šį tą pasako ir patys bosai. Vienu žodžiu, sulaukiame puikaus atlygio už vaikščiojimą požemiais ir kautynes su priešais.

Žaidimo režimai

Žaidimas siūlo tris sunkumo lygius: lengvą (2 galimos pabaigos; pirmąkart žaidžiantiems patariu pasirinkti būtent šį lygį: nepatirdami nuostolių išsiaiškinsite, kas ir kaip, apsiprasite), normalų (taip pat 2 galimos pabaigos; šį lygį turėtų rinktis tie, kas nori patirti visus žaidimo efektus; žaisti nesunku, bet ir treniruote šio lygio nepavadinsi), sunkų (3 galimos pabaigos; šis lygis — tikras iššūkis: žaidėjas, neįveikęs normalaus lygio, neįveiks ir sunkaus, kur už beprotiškas pastangas žaidėjui atlygina niekur nematyta pabaiga).

Būtina paminėti, kad visuose lygiuose sutiksite naujų bendražygių, išvysite nematytų trumpų istorijų.

Svarbi pastaba: pasirinkę kurį nors lygį ir įveikę žaidimą, neišjunkite konsolės tol, kol ekrane bus matyti Valkyrie profile ženklas. Neišjungę konsolės ir iš naujo paleidę diską, gausite milžinišką papildomą lygį Seraphic Gate.

Paskutinis žodis

Tai puikus žaidimas, turįs būti RPG mėgėjų kolekcijoje. Kitų žanrų gerbėjams Valkyrie profile gali atrodyti painokas, gali atsibosti, bet tik iš įpusėjus. Pamėgusiems šį žaidimą kūrėjai dovanoja net tris lygius — daugiau nei 150 pramogų valandų.

Tai netradicinis žaidimas, stebinantis įspūdingomis kovomis. Valkyrie profile išties vertas mūsų pinigų, laiko ir pastangų.

Pirmasis įspūdis — Hm... Vien filmukai... Gal ne tą CD įdėjau?	8
Siužetas — Neblogai... Visai neblogai...	9
Grafika — Aplinka graži, bet visa kita...	7
Garsas — Kaip man atsibodo ta mūsių muzikėlė!..	7
Valdymas — Aiškus ir paprastas	8

Išvada: turi niekam nereikalingų 50 valandų? Padovanok jas Valkyrie Profile! Nesigailėsi...

Galutinis balas **8** Rulezzz!

Vanir ir sąjungininkų pajėgų triuškintojas Žygis

GAMINTOJAS:	**Codemasters**
LEIDĖJAS:	**Codemasters**
ŽANRAS:	**muzikos kūrimas**
PARDUODAMA:	**1999**

MUSIC 2000

Ateidamas atsinešk alaus, traškučių ir Music 2000

Ar kada nors svajojote patekti į muzikos įrašų studiją, kurioje didžėjai kuria savo šokių muzikos hitus? Music 2000 suteikia tokią galimybę. Atskleiskite savo muzikinius talentus ir sukurkite šokių aikštelės hitą!

Tai vos ne vienintelė programa PS konsolei, leidžianti kurti muziką. Drąsiai galima tvirtinti, kad ji geriausia. Beje, tai jau antroji didelį susidomėjimą sukėlusios Music programos dalis.

Diske rasite muzikos kūrimo programą, miksavimo režimą, vaizdo siužetų kūrimo programą, 13 dainų ir vaizdo siužetų pavyzdžių, galėsite peržiūrėti autosiužetus. Kūrėjai taip pat pridėjo vidutinės trukmės filmuką, pristatantį kitus Codemasters produktus.

Muzikos kūrimo programa

Auksas. Tai tinkamiausias žodis visoms neribotoms galimybėms, kurias suteikia Music 2000, apibūdinti.

Siūlomi 6 pagrindiniai muzikos stiliai: trance, beat (big beat ir hip-hop), drum'n'bass, house, rock ir techno. Žinoma, juos galima maišyti, be to, įgudusiems kūrėjams nėra neįveikiamo stiliaus.

Paaiškinsiu, kaip kuriama muzika. Tuščią lauką sudaro 28 eilės linijų. 24-iose dėliojamos ritminės figūros, o likusios naudojamos dainos garsui, skambesiui, greičiui, melodijos tonui reguliuoti. Visos linijos subraižytos iš viršaus į apačią einančiais stulpeliais. Siekiant atskirti takto pradžią, kas ketvirtas stulpelis paryškintas. Renkamės ritmines figūras (tai spalvoti skirtingų dydžių stačiakampiai) ir išdėliojame jas minėtame lauke.

Dabar jau išsamiau papasakosiu, kaip galima kurti muziką Music 2000 programa.

Siūlomi keli būdai: pats paprasčiausias, sudėtingesnis, labai sudėtingas ir nežmoniškai sudėtingas. Šis suskirstymas — mano nuopelnas. Pasistengsiu visus būdus aprašyti.

Pats paprasčiausias

Įėję į pagrindinį meniu, pasirenkame vieną iš šešių stilių, tada — to stiliaus elementą: ritmą, melodiją, mušamuosius, vokalus, garso efektus ar bosus. Paskui pasirenkame vieną iš gausybės ritminių figūrų pavadinimų (labai praverčia Start mygtukas, kurį paspaudę galime perklausyti norimą ritminę figūrą) ir paliekame pasirinktą figūrą bet kurioje lauko vietoje. Kartodami išvardintus veiksmus, sudėliosite melodiją, priderinsite ritmą, bosus, mušamuosius, įterpsite dainininko ar dainininkės balsą ir gausite nuostabų muzikos hitą.

Sudėtingesnis

Viską darome taip pat tol, kol pasirenkame ritminę figūrą. Pasirinkę ritminę figūrą, įeiname į jos „vidų": koreguojame garsus, iškraipome melodiją, suteikdami jai savo skambesio.

Labai sudėtingas

Kuriame rimtą muziką. Pagrindinio meniu nebeatidarinėjame. Būsimosios dainos lauke pažymime, kokio dydžio ritminę figūrą norėsime sukurti. Atveriame naują lauką, kurio taktai suskirstyti į 16 mažų taktelių. Renkamės atskirus garsus ir iš jų po truputį „lipdome" būsimosios dainos fragmentą. Kūrėjai nepagailėjo ir suteikė mums galimybę dėlioti garsus net 6 oktavose, po 12 skirtingo aukštumo garsų kiekvienoje. Mums paklūsta visi muzikos stiliai. Žinoma, kartais daina kuriama net keletą mėnesių, tačiau išlietas prakaitas ir bemiegės naktys turėtų atsipirkti... ;-)

Nežmoniškai sudėtingas

Taip kuria tik be galo kantrūs ir žūtbūt norintys sukurti dainą savarankiškai žmonės. Dirbsite, lyg kurtumėte muziką „Labai sudėtingame" lygyje, tik neatpažįstamai pakeisite visus garsus. Jums padės dešinėje kabanti mėlyna lentelė. Pasirinktą garsą galėsite pritildyti ar pagarsinti, išsirinkti bangavimo lygį ir greitį, skambėjimo trukmę, filtruoti, iškirpti pageidaujamą vietą. Skambesį galėsite reguliuoti netgi trimis kreivėmis, kurias lankstysite taip, kaip tik norėsite. Taip sukuriamos ne tik savos melodijos ar ritmai — net bügnų dūžiai skamba taip, kaip sukūrėte JŪS PATS!

Puiku, kad visus lygius galima maišyti. Dalį ritminių figūrų galite pasirinkti iš tų, kuriuos siūlo programa, dalį galite pakeisti, o likusius galite sukurti pats!

Daugeliui gali pasirodyti, kad programa labai sudėtinga. Ne. Visi veiksmai aprašyti pagalbos tekste. Jau antrą dieną ramiai sau kursite muziką. Tiesa, neaiškumų nebeliks nebent praėjus pusei metų. Iki tol tobulėsite pamažu, kaskart džiaugsitės vis naujomis programos teikiamomis galimybėmis.

Miksavimo režimas

Tai paprastas ir smagus būdas vienam, dviem, o turint keturis valdymo pultelius ir jiems sujungti skirtą prietaisą, net ir trims ar keturiems žaidėjams kurti šokių muzikos miksus. Idėja paprasta: ekrane matyti 4 laukeliai ir mygtukų atvaizdais juose. Išsirenkame vieną iš penkių siūlomų variantų ir jį pakrauname — visi mygtukai skleidžia kokius nors garsus. Nuspaudę vieną, girdime ritmą, kitą — melodiją, nuspaudę trečią, sukiojame plokšteles. Vienas žaidėjas gali naudotis net dešimčia mygtukų. Aišku, kuo daugiau draugų, tuo linksmiau! Galima rinktis ne tik vieną iš pasiūlytų variantų, bet ir įkelti savo ritmines figūras. Sukurtus miksus galima įrašyti ir išsaugoti atminties kortelėje. Nuostabi pramoga vykstant vakarėliui!

Vaizdo siužetų kūrimo programa

Galite sukurti ne tik dainą, bet ir vaizdo siužetą! Šio proceso detaliai neanalizuosiu, nes dirbame beveik taip pat, kaip kurdami muziką, tik mūsų darbo priemonė — vaizdai.

Pagrindinį lauką sudaro šešios eilės linijų. 4 skirtos įvairiems efektams, viena — kamerai, o paskutinė — fonui. Galimybių tikrai daug. Gal ir mažiau nei kuriant muziką, bet tikrai keliskart daugiau nei per mažai.

Pavyzdžiai

Turėdami Music 2000, galėsite peržiūrėti net 13 dainų ir joms sukurtų vaizdo siužetų. Suprasite, kokių galimybių teikia programa, jums kils naujų idėjų. Beje, garsus Europos didžėjų duetas *Leftfield* (bene žinomiausią jų dainą Phat planet girdime žaidimo F1 2000 meniu) šia programa irgi sukūrė vieną kūrinį. Jis — vienas iš 13 pavyzdžių.

Autosiužetai

Dar vienas nuostabus Music 2000 priedas. Jei sukūrę dainą tingite arba nemokate kurti vaizdo siužeto, tiesiog spustelėkite Auto-generate video, pasirinkite efektų įvairumą, kitimo greitį ir maždaug po 20 sekundžių turėsite šviežiai pačios programos iškeptą siužetą.

Dar įdomiau, kad neišjungę konsolės galite įdėti diską ir Music 2000 sukurs dainoms siužetus. Beje, kaskart skirtingi siužetai ir dainos ritmas visada dera.

Valdymas

Iš pradžių valdyti gana painu, bet ne todėl, kad valdymas prastas. Kadangi programa teikia daugybę galimybių, visi valdymo pultelio mygtukai turi savo paskirtį. Pradžioje juos maišysite ir dažnai atidarysite ne tą meniu, kurio norėjote. Kūrėjai pagalvojo ir apie tai. Visus meniu galima atidaryti naudojantis vienu pagalbiniu meniu, kuriame išvardintos beveik visos operacijos, kurias galima atlikti.

Garsas

Garsas — svarbiausias šios programos elementas. Iš televizoriaus kolonėlių sklindantis garsas nėra ypatingas. Kad muzika skambėtų švariai, o bosai nekartintų gyvenimo, patariu paieškoti ko nors galingesnio. Beje, tik su bosais ir kyla problemų. Su žemaisiais dažniais kūrėjai padarė ne viską, ką galėjo. O gal tai ir PS konsolės ribos?.. Kad ir kaip ten būtų, „keliant" į dainą žemesnę melodiją, kuri turėtų sudrebinti kaimynų langus, muzika ima traškėti, ir mes privalome atsisakyti sumanymo. Daugiau priekaištų neturiu, tegaliu pasakyti, kad iš galingų kolonėlių sklindantis garsas tiesiog nepakartojamas!.. :-)

Dar keli žodeliai...

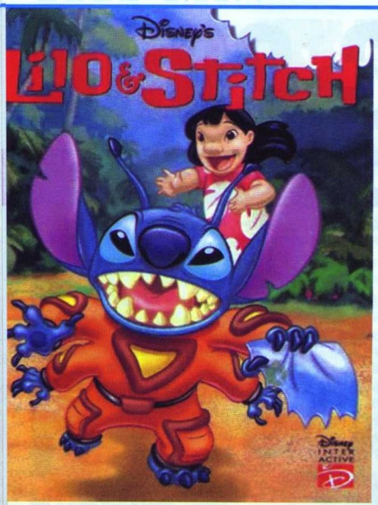
Kadangi tai ne koks nors įprastas žaidimas, o muzikos kūrimo programa, vertinimą teks šiek tiek pakoreguoti. Kad ir kaip ten būtų, visi, kas domisi muzika, privalo įsigyti Music 2000. Bent jau iš draugo pasiskolinti!..

Pirmasis įspūdis — Taip ilgai ieškojau...	**9**
Galimybės — Vertos dar didesnio balo...	**10**
Grafika — Gražios lentelės, nelabai gražūs siužetai	**7**
Garsas — Jei ne tie bosai...	**8**
Valdymas — Iš pradžių painokas, bet geras	**9**

Išvada: nepakeičiama muzikos kūrimo programa, išauginsianti naują didžėjų kartą...

Galutinis balas **10** Muzika!

DJ Žygis



Lilo & Stich

Sveikatos apsaugos ministerija dar neįspėjo, bet greitai įspės

GAMINTOJAS:	**Blitz Games**
LEIDĖJAS:	**SCEA**
ŽANRAS:	**tie patys nuotykiai**
PARDUODAMA:	**nuo 2000 birželio 21**

Prisiminkime pirmąjį ir, matyt, lig šiol populiariausią klasikinį nuotykį Mario. Suskaičiuokime, kiek klonų jis turėjo? Begales. Skaičiuodamas padariau išvadą, kad šiuolaikinių nuotykių standartu greičiausiai tapo lapinas Crash, nes mažiausiai trečdalis naujų 3D nuotykių kvepėte kvepia lapinais, suktukais ir viską triuškinančiais šuoliais ant savo užpakalio...

Apie viską, ką matėme arba greitai pamatysime

Jau rašėme, kad Lilo and Stich buvo kuriamas to paties pavadinimo animacinio filmuko motyvais. Be abejonių, filmuko autoriai — visų mėgstami ponai ir ponios iš Disnėjaus. Šis faktas mus ramino, nes pagal Disnėjaus filmukus kuriami žaidimai turėdavo bent keletą gerų savybių. Taigi...

Žaidėjui siūloma valdyti pagrindinius filmo herojus — Havajų merguželę Lilo ir jos šuniuką Stich (iš tikrųjų tai — ne šuniukas, o tarpgalaktinis pabėgėlis, pavojingas nusikaltėlis, suniokojęs kelias galaktikas). Pagrindinis žaidimo tikslas — išsiaiškinti, ką reiškia Ohana arba, išvertus iš havajiečių kalbos, šeima. Kad tai išsiaiškintų, romantiška porelė turės šokinėti per platformas, rinkti įvairiausius niekalus, skriausti atsitiktinai kelią pastojusius monstrus ir kautis su bosais. Absoliutus standartas: Blitz vyrukams dirbti nereikėjo.

Žaidėją gali suvilioti kitas žaidimo elementas — gražūs, bet prastai animuoti, netgi lėkštoki lygiai ir du itin patrauklūs (visomis prasmėmis) personažai. Jų koncepcija — Disney nuopelnas, Blitz tik perkėlė viską į žaidimą, vadinasi, galvos sukti nereikėjo, kitais žodžiais tariant, nereikėjo dirbti.

Žaidimo šalininkai gali teigti, kad Lilo ir Stič vilioja gausybe daiktų, kuriuos reikia surinkti: tai lapeliai, nuotraukos, ananasai, gėlelės, kavos puodeliai, šaukšteliai ir kitas vaikams, ateiviams ir darniai šeimai reikalingas šlamštas. Hm, gal ir taip, bet aš, tiesą sakant, nesuprantu, koks skirtumas, ką rinkti — obuolius, kapeikas, ananasus ar Kalašnikovo šovinius, nes esu įpratęs (kaip ir daugelis žaidėjų) rinkti VISKĄ. Nenoriu teigti, kad rinkti daiktus neįdomu. Man visai patiko, trūko tik iššūkio. Žaidimas, kurį žaisdamas nerandi visko iš karto, intriguoja, verčia grįžti į jau įveiktus lygius, ieškoti slaptų vietelių ir nervintis dėl paveikslo fragmento, kiaušinio ar deimanto, kurio niekaip nepavyksta rasti. Tokie buvo Crash ir Spyro. Jie žavėjo. Lilo ir Stič kitoks. Čia net ir nenorėdamas surinksi visus įmanomus daiktus. Tiesa, kartais kyla keblumų ieškant nuotraukų ar norint atrakinti filmuko ištrauką, tačiau visa tai greitai pamatysime kino teatruose. Apie grafiką daug nešnekėsiu, tiesiog noriu paminėti, kad žaidimas, nors ir spalvingas, nors ir gražus iš pirmo žvilgsnio, nė iš tolo nepanašus į kitus žaidimus, sukurtus Disney filmų motyvais. Be to, žaidime tikrai nėra nė vienos platformos, kurios nebūtume matę anksčiau...

Žaidžiant Lilo ir Stič, didžiausia nuotykių problema — valdymas — sužiba visu gražumu. Neaušinsiu burnos keikdamas tik dėl savęs pačios egzistuojančią kamerą ar neadekvačiai reaguojančius veikėjus. Tiesiog turėdamas omenyje tai, kad žaidimas kurtas vaikučiams, padarysiu išvadą, kad kokia nors psichologų ar terapeutų draugija turi jį uždrausti. Nervinės vaikų ląstelės, užmuštos bandant žaisti šį žaidimą, tikrai neatsigaus. Nervinimosi pavyzdžių galima rasti daug, tačiau paminėsiu tik kelis. Pirmiausia erzina neaiškūs personažų šuoliai ir tvirto pagrindo po kojomis nebuvimas, nes žaidėjas priverčiamas įkristi beveik į visas prarajas. Žinoma, kalbu apie vaikučius, galbūt apskritai pirmąkart bandysiančius žaisti kompiuterinį žaidimą. Nervina ir tai, kad negalima automatiškai išsaugoti. Juk mažiai, kelias valandas pamaigę pultelį, paprastai pavargsta ir be jokių ceremonijų išjungia konsolę. Beveik visi veiksmo žaidimai, kuriuos esu žaidęs, pasiūlo išsisaugoti įveikus kiekvieną lygį, o Lilo ne. Žinoma, vyresnieji susiprotės ir patys paieškos pašto dėžutės, kurioje saugojamas žaidimas, tačiau mažiai kaskart turės pradėti iš pradžių: patikėkite, tokie juokeliai gali baigtis depresija. Vienu žodžiu, Blitz tikrai nieko neveikė.

Bet ar gali būti apžvalga be pagyrų... Pagirkime žaidimą už puikų garso takelį, gražius personažų balsus, linksmas frazes ir nuotaikingai reiškiamas emocijas. Visa tai, matyt, Disnėjaus darbuotojų nuopelnas, tad Blitz Games ir vėl neteko padirbėti.

Metas apibendrinti. Kadangi Blitz Games dirbti nereikėjo arba ji tiesiog nedirbo, ar verta jai mokėti pinigus? Mano giliu įsitikinimu, neverta. Užuot pirkę šio žaidimo kopiją, geriau nusipirkite bilietus į kiną: filmukas turėtų būti neblogas :-).

Pirmasis įspūdis 9
Myliu Walt Disney...

Siužetas 9
Vis dar myliu Walt Disney...

Grafika 5
Nekenčiu Blitz Games

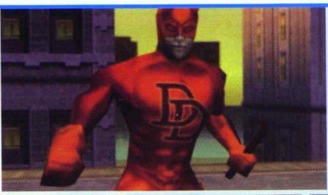
Garsas 9
Dar labiau myliu Disney

Valdymas 2
Kur mano „Prozakas“?

Išvada: baigęs pirmą žaidimo lygį, nusprendžiau įkurti organizaciją „Saugokime vaikus nuo žiaurių ir psichiką traumuojančių žaidimų“, trumpiau — SVNŽIPTŽ. Pirmiausia SVNŽIPTŽ svarstys visus Poke- ir Digimonus, paskui — Lilo ir Stič.

Galutinis balas
4
Depresija

Dvasinis **SVNŽIPTŽ** vadovas **Artojas**



Spider–Man

Vis dėlto ne taip blogai, kaip mes tikėjomės...

GAMINTOJAS:	**Neversoft**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**nuotykiai**
PARDUODAMA:	**nuo 2000 rugsėjo 15**

Superherojus, apie kurį kuriami rimti veiksmo filmai vaikams ir fantastinės komedijos vyresniesiems, jau gali didžiuotis dviem (gal derėtų sakyti 2,5:-)) žaidimo dalimis. Dažniausiai tokie žaidimai ypač populiarūs. Ar ir šiam nuotykių žaidimui puikiai seksis?

Siužetas

Seniai seniai, kai pasaulis dar buvo keturkampis, o žmonės gyveno kartu su piktais monstrais, vienas didvyris nusprendė kovoti už žmonių laisvę, už tai, kad piktosios būtybės nedrumstų jų gyvenimo. Gal dabar mūsų nė nebūtų buvę, jei ne nuostabusis žmonijos gelbėtojas Žmogus–voras. Viskas paprasta ir šaunu, deja... Savo kailiu patyręs, ką reiškia daryti gerus darbus, geriausiu atveju nusiplauni rankas ir sakaisi turįs kitų reikalų. Keista, kad žmonijos geradarys yra policijos priešas, bet tai jau žaidimo kūrėjų triukas.

Pradžia

Jūs — Žmonės–vorai. Kariai, kovojantys su priešais, skriaudžiančiais žmones, krečia jiems įvairias šunybes. Jūs ne tik šokinėsite, šaudysite, bet ir roposite sienomis, kopsite į aukštų pastatų viršūnes ir vos nenukrisite beskleisdami tinklą. Tai, ką aš čia išvardinau, tėra mažytė žaidimo ištrauka, kitaip sakant, pradžia. Dar vienas svarbus dalykas tas, kad negalite susimauti, nes visas miestas jumis pasitiki, jus pažįsta, nori paliesti. Visiems jūs tarsi nenugalima būtybė, kuriai, padariusiai gerą darbą, būtinai atsidėkojama.

Grafika

Vos pradėję žaisti pastebime gražų ir tvarkingą meniu. Visos detalės turi savo vietą. Vėliau tenka nusiminti, nes gražių detalių nebėra tiek daug, nėra to, kuo galėtume pasidžiaugti. Įtartinas net pats Žmogus–voras, jo judesiai, veidas... Be to, visi pastatai vienodi, skirtumas tik tas, kad vieni aukštesni, kiti žemesni. Tiesa, skiriasi ir kai kurių spalva, bet ne visų. Patikėkite, pasidžiaugęs gražiais videoištraukų vaizdais nori, kad ir žaidimo grafika būtų bent jau tokia. Tik nepagalvokite, kad videoištraukos idealios. Man, pavyzdžiui, jos strigo po kiekvieno personažų ištarto žodžio. Priešai, kuriuos teks nugalėti, negražūs, o voragyvį lydintys apsauginiai tokie vienodi, tarsi būtų klonuoti. Gerai, kad priešų veidų nematyti, nes neatskirtum, kas tai — veidas ar...

Garsas

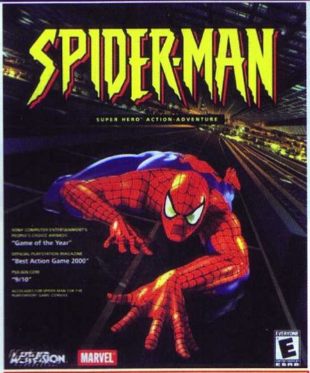
Šįkart garso kokybė nėra tokai prasta, kaip tikėjausi. Garsas įdomiai kinta: šokinėjant arba nieko neveikiant garsų apskritai negirdėti, pradėjus kovoti pasigirsta nepasiduoti kviečianti muzika. Gana originalu, bet ar naudinga? Klaidžiojant meniu labirintais ypatingų garsų negirdėti.

Valdymas

Vienintelis žaidimo elementas, kuriuo beviltiškai nusivyliau. Žmogus–voras, pavyzdžiui, nemoka pasisukti į šoną — eiti aplinkui. Vėliau, kai reikia vos vos pasisukti, voražmogis sukasi beveik 90° kampu. Be to, užmirškite, kad superherojus vienu metu gali lakstyti ir šaudyti — tiesiog apie tai nepagalvota... Patenkinamai galėčiau įvertinti nebent kamerą: ji neatsitraukia nuo manęs, vaizdas gerai matyti, kamera tiesiog persekioja mane.

Apie žaidimą objektyviai

Jeigu jums, išgirdusiam žodį Spiderman, iš rankų ima kristi daiktai ir raibuliuoti akyse, jei pats pasijuntate esąs Žmogus–voras, nežaiskite šio žaidimo — nusivilsite. Šis žaidimas labiau tiktų jaunesniems žaidėjams, mėgstantiems keliauti, muštis, dalyvauti ne itin sunkiose misijose.



Pirmasis įspūdis — Užuot skaičius pasakaites, reikia žaisti	8
Siužetas — Fantastika (tik nesupratau, kodėl taip pasakiau)	8
Grafika — Prasti videointarpai	6
Garsas — Originalus ir netobulas	8
Valdymas — Nesusikalbėjau...	5

Išvada: žaidimas, kaip ir filmas, skirtas nuotykių ieškotojams, bet ne tiems, kurie mano esą suaugę.

Galutinis balas 7
Action!

Superherojus [aLeLiuMaS]

Mad

Įdomu, kokiais batais jie avi...

Lenktynių žaidimų, kaip žinia, yra be galo daug. Nors ir neįdomu, visi jie iš esmės vienodi: lenktyniaujama kokiomis nors transporto priemonėmis, dažniausiai ratuotomis. Kas būtų, jei pagrindine lenktynių priemone taptų kojos? Atsakymas: Mad Dash. Crystal Dynamics pateikia savo „gyvų" lenktynių rūšį — jokios technikos, vien kojos ir kitos galūnės.

Mad Dash primena įprastas lenktynes, tik čia, užuot važinėjus, lakstoma. Tai leidžia šuoliuoti, slysti, puldinėti, veržtis pro kliūtis. Smagiausia, kad veiksmas vyksta ypatingose trasose — jos beprotiškesnės nei kituose žaidimuose. Bėgiosite virvėmis, šokinėsite katapultomis, čiuožinėsite vamzdžiais, brausitės ten, kur, atrodo, praeiti neįmanoma.

Įdomiausia, kad trumpesni keliai atveriami tik ypatingų savybių turintiems veikėjams. Taigi lenktynes laimi tas, kuris geriausiai pažįsta savo veikėjus ir žino, kur yra plyšių ar kitokių vietų, padedančių greičiau pasiekti finišą. Tai įdomu ir linksma, tačiau dėl to žaidimas iš dalies ir nukenčia. Viską išsiaiškinus, lenktynės nebėra tokios įdomios.

Mad Dash lygiai didžiuliai. Iš viso reikia įveikti 10 lygių. Žaidėjo tyko apylankos ir slapti takeliai — dėl jų žaidimas tik įvairesnis. Užduotys nuolat kinta, dažnai itin drastiškai: reikia griebtis turėklų, liautis plaukus ir imti bėgti, keisti kryptį, trajektoriją, atlikti begalę kitų veiksmų. Visam tam skiriamos kelios akimirkos. Visiška beprotybė.

Nors Mad Dash nėra tradicinės lenktynės, rasti įprastų elementų galima. Veikėjai gali šaudyti ir kitaip atakuoti konkurentus. Tai smagu, tačiau naudos jokios. Žaidimo AI kietas, tad priešininkų nepavyks palikti užnugaryje. Atkakli kova vyksta čia pat, kas nugalės, dažniausiai paaiškėja per paskutines 10 sekundžių. Visos mūsų pastangos rimtai kovoti nuo pat lenktynių pradžios nueina šuniui ant uodegos. Tiesa, sakyti, kad nėra jokios strategijos, negalima: surinkti meteorų gabalai leidžia atrakinti ypatingų savybių, ginklai pagelbėja kritiniais momentais ir panašiai. Nemalonu tik tai, kad čia, kaip ir visuose arkadiniuose žaidimuose, neakcentuojamos ekstrasavybės.

Mad Dash ginklai išradingi. Pavyzdžiui, disko kamuolio skydas ar šviesos pėdsakas sukurs energijos takelį, „atmetantį" priešininkus. Mygtukų kombinacija nutiesia kelią per ledą. Šilumą sekančių viščiukų–raketų irgi niekada nebus per daug.

Dash

Pristatome lenktynininkus

Zero–G

(Čiuožėjas) Garsiakalbis armijos seržantas, kenčiantis nuo pokarinių traumų streso. Zero–G vienerius metus praleido įkalintas tigro narve. Kad išgyventų, jam teko gerti savo šlapimą.

Chops

(Daužytojas) Myli moteris, nors paprastai ši meilė nebūna abipusė. Matyt, dėl šiurkščių valgymo manierų naktimis jis lieka vienas.

Big Blue

(Daužytojas) Niekas nežino, kokį nusikaltimą įvykdė šis niekų tauškalas, bet jo ketinimai ir paslaptingas juokas visus priverčia nervintis.

Sid

(Puolėjas) Mažas pankas. Praverstų pakoreguoti jo požiūrį į gyvenimą. Lenktynininkus nervina baisi Sid šneka ir verkšlenimais.

Betty

(Daužytoja) pasiutusi mergšė, kuri žino, kaip įveikti skausmą ir kaip naudotis santechniko raktu. Ji gali būti ir saldžiakalbė brangutė, ir klykianti šmėkla.

Roscoe

(Daužytojas) Besispardantis šarvuotis. Mėgiamiausias patiekalas — rėkiančių pupelių čili.

Faze

(Puolėjas) Šis ateivis laksto taip, lyg metų metus būtų praleidęs planetoje, baisesnėje už Bronkso rajoną.

Spanx

(Daužytojas) Nenormalus žebenkštis, mėgstantis tešlą. Jis — žuvusių gyvūnų smegenų eksperimento auka.

Ash

(Čiuožėjas) Šis italų drakonas tikras, nesvarbu, kad nemoka kvėpuoti ugnimi ir kepti mėsos kotletų.

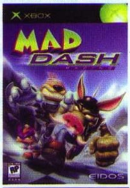
Ypač smagus kelių žaidėjų režimas. Tiesa, pradžioje šiokių tokių nesklandumų kyla dėl lygių dydžio: nesusivoksite, kurioje vietoje esate, kur yra kiti, tačiau susipažinę su lygiu pajusite, kad lenktynės išties beprotiškos.

Mad Dash ir įspūdingas, ir paprastas. Tai animacinis pasaulis, kupinas įdomių detalių, leidžiančių žaidėjui pasijusti laimingam, ypač tada, kai staigiai lekiama pro jas. Pipevreks lygyje galima gėrėtis vamzdžių ir žuvų atspindžių efektais. Dino Oasis lygyje „ganosi" dinozaurų skeletai, o veikėjai, aplenkdami viesulą, lekia pro vamzdžius. Griuvėsiuose daugybė džiunglių lapų, vanduo įspūdingai veržiasi pro tris krioklius, be to, lenktynininkui visaip trukdo mažytės medūzos.

Lygiai be galo įspūdingi, didžiuliai ir intensyvūs. Juose daugybė judančių būtybių, besisukančių dalių, griūvančių kraštų, taigi lygiai atrodo tarsi gyvi. Deja, dėl to kai kada ima trūkčioti kadrų greitis. Lenktynininko nuotaika tokiomis akimirkomis ne per geriausia.

Garso takelis... Moby, Fatboy Slim, Propellerheads ir kitų puikių atlikėjų kūriniai — varomoji beprotiškų lenktynių jėga. Garso takelis neilgas, bet jo užtenka. Be to, prieš lenktynes nemėgstamas dainas galima išjungti, o patinkančias — įsijungti. Savo takelio, deja, sukurti negalima, tačiau muzika išties gera, nesikartoja. Kitaip tariant, sukandus dantis kentėti ir laukti, kol baigsis erzinanti daina, neteks.

Balsai, atvirkščiai, pernelyg sąmojingi. Žinoma, jie puikiai tinka kvailokiems veikėjams, tačiau kartais erzina. Balsai ypač nervina tuos, kas nemėgsta lėkšto humoro ir nesimėto frazėmis apie „kontrolerio graibymą". Tai nežudo, tačiau mielos frazelės įgrysta, be to, ant žemės griauna vis daugiau priešininkų. Taigi pasiruoškite griuvinėti ir klausytis „gražių kalbų". Apibendrinant galima pasakyti, kad garso efektai išties gražūs. Kadangi viskas sklandžiai dera, įspūdžiui nekenkia netgi įkyriausi balsai.



Mad Dash nėra toks šokiruojantis žaidimas, koks stengiasi atrodyti. Tai linksmas, iš savo glėbio nepaleidžiantis žaidimas, skelbiantis pamišusią idėją: lenktynės bėgte. Gaila, jis nėra toks gilus ir efektingas, koks galėtų būti. Kad ir kaip ten būtų, tai puiki pramoga, ypač keliems žaidėjams.

Wizards

...ir man nusispjaut, ką pagalvos aplinkiniai

Bits Studios jau baigia kurti Wizards — kitą savo projektą GBA sistemai. Tai bus GameBoy Color žaidimo Warlocked tęsinys.

Wizards ypatingas tuo, kad žaidime dera daug skirtingų žanrų arba jų elementų. Daugiausia pastebėta RTS, arkados, nuotykių ir puzzle tendencijų.

Žaisdamas tapsite Archimagu, valdančiu fantasy pasaulio būtybių komandą. Jūsų tikslas — išgelbėti stebuklingą Talismania šalį, kurią dabar valdo blogoji burtininkė Kun–Mara. Taigi žaidėjams teks kurti armijas ir rengti geruosius burtininkus, t. y. kovoti su kompiuterio arba kitų žaidėjų valdomais kariais.

Tiesa, vieno žaidėjo režimas kiek kitoks: čia teks dalyvauti nuotykių kupinoje istorijoje, keliauti per Talismaniją. Kaip ir visose lėkštose fantasy romaniūkščiuose, nuotykiai, prasidėję šiltose Pietų žemėse, baigiasi Šiaurės kalnuose. Strateginiai žaidimo elementai leis žaidėjui tiesiogiai dalyvauti visose kovose, vadovauti armijoms ar pavieniams personažams. Atliekant slaptus darbelius (pavyzdžiui, išlaisvinant kalinius), praverčia puzzle elementai, be to, kūrėjai dievagojasi, kad visas mįsles bus galima įveikti mažiausiai dviem būdais.

Multiplayer režimas nėra vien standartinis kelių armijų susirėmimas, nes kūrėjai žada dar tris kelių žaidėjų režimus. Kol kas apie juos nieko nežinome, tačiau girdėjome, kad vienas bus panašus į „Pagrobk vėliavą" žaidimus, kitų težinome (daug ką pasakančius) pavadinimus: Gladiators, Dominion ir Wizzball.

Galėsite rinktis ir Training režimą, kurį įveikę lengvai valdysite žaidimą.

Kaip jau minėjome, žaidimas baigiamas kurti, tačiau žaidimo leidėjai dar nežinomi, neskelbiama ir išleidimo data.

Tales of the World: Narikiri Dungeon 2

Birželio 21 dieną Namco pranešė kurianti Tales of the World: Narikiri Dungeon 2 žaidimą GBA sistemai.

Tai bus RPG žaidimo, pasirodžiusio 2000 metais (GamBoy color), tęsinys. Žaidėjai galės pasirinkti vieną iš daugiau nei 150 siūlomų kostiumų, reiškiančių herojaus klasę: nori, būk kovotojas, nori — burtininkas. Nuo RPG standartų naujasis žaidimas šiek tiek nukrypsta, nes kombinuodami kostiumus žaidėjai galės susikurti burtininką, jėga ir vikrumu prilygstantį kiečiausiam karžygiui. Žaidimo tikslas, deja, standartinis — išgelbėti pasaulį. Kūrėjai žada, kad pasaulį galėsime gelbėti keliais būdais. Bus svarbu, kiek ir kokių kvestų žaidėjas įveiks ir t. t. Žaidime matysime keletą veikėjų iš pirmosios dalies, kai kurie iš jų talkins mums, gelbėjantiems pasaulį.

Tales of the World: Narikiri Dungeon 2 turėtų pasirodyti baigiantis rudeniui.

Jet Riders

Didžiajai Britanijai atstovaujanti *Bits Studios* (pasaulyje žinoma kaip *Die Hard Vendeta* (*GameCube*) kūrėja) pranešė kurianti *Jet Riders* — naują projektą *GBA* sistemai.

Jet Riders — iš viršaus stebimas žaidimas. Žaidėjui teks valdyti gana keistas vandens transporto priemones. Žaidimas siūlys kelias varžybų rūšis: *free practice* (savanoriškas pasivažinėjimas), *normal race* (laimi pirmasis, įveikęs trasą), *stunt* (laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų už atliktus triukus) ir *time trial* (rekordų gerinimas).

Žaidime bus ir *Multiplayer* režimas, leisiantis vienu metu lenktyniauti net keturiems žaidėjams, tuo pačiu metu naudojant tik vieną žaidimo kopiją.

Žaidime numatoma pristatyti daugiau nei 20 po visą pasaulį išmėtytų trasų.

Žaidimo leidėjas dar nepaskelbtas, tačiau išleidimo data jau nurodyta — 2002–ųjų vasara :-).

PlayStation 2

Medal of Honor Frontline

Kodus veskite „cheat" meniu

WHATYOUGET — sidabrinė kulka.
BULLETZAP — skydas nuo kulkų.
HABRDASHR — vyrai su skrybėlėmis.
TPDOMOHTON — *MOHton Torpedo.*
URTHEMAN — perfekcionisto režimas.
GLASSJAW — Achilo režimas.
LONGSHOT — snaiperio režimas.
ORANGUTAN — 2 misija, 1 lygis.
BABOON — 3 misija, 1 lygis.
CHIMPNZEE — 4 misija, 1 lygis.
LEMUR — 5 misija, 1lygis.
GORILLA — 6 misija, 1 lygis.
BACKSTAGEO — 1 misijos filmukai.
BACKSTAGER — 3 misijos filmukai.
BACKSTAGEF — 4 misijos filmukai.
BACKSTAGEI — 5 misijos filmukai.
BACKSTAGES — 6 misijos filmukai.
MAGGOTAHOY — dažasvydžio filmukas ir kiti ekstrafilmukai.
ANIMREEL — ekstrafilmukai.

Kodai vedami žaidžiant
Kulkų skydas: O, SEL, R2, R2, R1, R1, L1,R1.
Nemirtingumas: kvadratas, L1, O, R1, trikampis, L2, SEL, R2
Neriboti šaudmenys: apskritimas, L2, kvadratas, L1, SEL, R2, trikampis, SEL.

THE SIMPSON'S: ROAD RAGE

Nueikite į opcijų meniu, nuspauskite R1 + L1 ir veskite šiuos kodus

- Papildomi pinigai: kvadratas (2), apskritimas (2).
- Daugiau galimybių judinti kamerą: trikampis (4).
- Naktis: X, X, X, X.
- Stori žaidėjai: apskritimas (4).
- Žaisti be žemėlapio: kvadratas, trikampis (2), apskritimas.
- Vairuoti Mr. Burns mašiną: trikampis (2), kvadratas (2).
- Vairuoti Nuclear bus: trikampis (2), kvadratas,X.

Half Life

Kodų meniu spauskite:
Ateivių žaidimas
Į viršų, trikampis, į viršų, trikampis, į viršų, trikampis, į viršų, trikampis.
Begalinė amunicija
Į apačią, X, į kairę, apskritimas, į apačią, X, į kairę, apskritimas.
Nepažeidžiamumas
Į kairę, kvadratas, į viršų, trikampis, į dešinę, apskritimas, į apačią, X.
Nematomumas
Į kairę, kvadratas, į dešinę, apskritimas, į kairę, kvadratas, į dešinę, apskritimas.
Lėtas žaidimas
Į dešinę, kvadratas, į viršų, trikampis, į dešinę, kvadratas, į viršų, trikampis.
Silpna gravitacija
Į viršų, trikampis, į apačią, X, į viršų, trikampis, į apačią, X

MAX PAYNE

8 skausmą mažinančios tabletės
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1, L2, R2, R1, trikampis, apskritimas, X, kvadratas.
Visi ginklai ir visa amunicija
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1, L2, R1, R2, trikampis, apskritimas, X, kvadratas.
Nepažeidžiamumas
Žaisdami nuspauskite pauzę ir įveskite: L1(2), L2(2), R1(2), R2(2).
Lygio pasirinkimas
Pereikite *Subway A1*, tada sugrįžkite į pagrindinį meniu. Spauskite: į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, apskritimas.

Twisted Metal Black

Žaisdami spauskite L1+L2+R1+R2 ir veskite kodus:
Kad žudytų vienu šūviu: X, X, į viršų.
Nesibaigiantys šoviniai: į viršų, X, į dešinę, apskritimas.
Superkulkos: X, X, trikampis.
Nepažeidžiamumas: greitai spauskite į dešinę, į kairę, žemyn, į viršų. Jei gerai įvedėte kodą, ekrano viršuje turi pasirodyti frazė „Invulnerability On". Norėdami išjungti šią papildomą galimybę, visą kodą veskite iš naujo.
Iškeisti šovinius į gyvybę: (greitai spauskite) trikampis, X, kvadratas, apskritimas. Jei viską atlikote gerai, ekrane pasirodys frazė „Weapons For Health".

Virtua Fighter 4

Keisti pagrindinio meniu foną: OPTIONS – SETTINGS – GAME. Tada spauskite L1+R1.
Klasikinė pergalės poza
Naudokite sukurtą kovotoją. Įveikę antrą lygį, spauskite: smūgis kumščiu + spyris koja + apsauga. Kai laimėsite, jums parodys klasikinę pergalės pozą (taip galima elgtis ir įveikus trečią lygį, tik reikia spausti: smūgis kumščiu + spyris koja).
Gaukite treniruočių lygio trofėjų: valdydami sukurtą žaidėją, įveikite visus treniruočių lygius, ir nedidelis trofėjus visada bus ekrane (galėsite džiaugtis).
Tapti Dural: nugalėkite ją KUMITE lygyje ir galėsite drauge su ja žaisti VERSUS lygyje.

GameBoy color

Army Men 2

Visi lygiai.
Kaip kodą veskite: Chopper, Jeep, Grenade, Rifle.

Tony Hawk's Pro Skater 2

- V!T!MBBBBBVV — Tonis gauna 50,000 $.
- B58LPTGBBBBV — atrakintos visos čiuožimo lentos ir lygiai.
- VH6VBVVDKTBBV — duoda pinigų ir atrakina papildomus lygius.

1942 The Pacific Air War Gold

Lygių kodai
4......Medalis, Medalis, Tavo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas.
8......Tavo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Medalis.
12.....Kulka, Priešo Lėktuvas, Tavo Lėktuvas, Tavo Lėktuvas.
16.....Priešo Lėktuvas, Priešo Lėktuvas, Kulka, Priešo Lėktuvas.
20.....Tavo Lėktuvas, Medalis, Kulka, Tavo Lėktuvas.
24.....Kulka, Tavo Lėktuvas, Medalis, Medalis.
28.....Medalis, Priešo Lėktuvas, Medalis, Priešo Lėktuvas.

GAME SHARK kodai

NASCAR Thunder 2002

Visos kortelės:
50004804 0000
300C1005 0063

Greitos pergalės:
8002ADB0 01F4
8002D09C 01F4
8002D2CC 01F4
8002E924 01F4

NFL GameDay 2002

Namų komanda gali gauti tiek minutės pertraukėlių, kiek tik nori:
80100936 0003

Namų komanda negaus minutės pertraukėlių:
80100936 0000

Namų komanda laimi rezultatu 99:0
80100918 0063

Svečių komanda gali gauti tiek minutės pertraukėlių, kiek tik nori:
80100938 0003

Svečių komanda negaus minutės pertraukėlių:
80100938 0000

Svečių komanda laimi 99:0
8010091C 0063

Spauskite Select + R1, kad jums būtų skirta papildomo laiko
D0124352 FDFE
80100A0C 0009
D0124352 FDFE
80100A0E 0009
D0124352 FDFE
80100A10 0009

Spauskite Select, norėdami užbaigti ketvirtį:
D0124352 FFFE
80100A0C 0001
D0124352 FFFE
80100A0E 0000
D0124352 FFFE
80100A10 0000
D0124352 FFFE
80100A12 0000

Action Man: Operation Extreme

Atrakinti viską:
500090020000
800b3000ffff

Armored Core: Master of Arena

Visi generatoriai:
300370490001
8003704a0101
8003704c0101
8003704e0101
800370500101

Visos galvos:
80036fec0202
80036fee0101
80036ff00101
80036ff20101
80036ff40101
30036ff70001

Visi kairės rankos ginklai:
300370df0001
800370e00101
300370e20001

Visos kojos:
300370210001
800370220101
800370240101
800370260101
300370290001
3003702b0001
8003702c0101
8003702e0101
300370310001
800370320101
300370340001
800370360101
300370380001
3003703b0001
8003703c0101
3003703f0001
300370400001

Visos dalys:
800370680101
8003706a0101
8003706c0101
8003706e0101
800370700101
800370720101

Vis dešinės rankos ginklai:
800370c60101
800370c80101
800370ca0101
800370cc0101
800370ce0101
800370d00101
800370d20101
800370d40101
800370d60101
800370d80101

Nesibaigiantys pinigai
8003ea760010

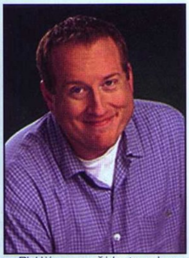
Visi spartintuvai
3003707b0001
8003707c0101
8003707e0101

Atsisakyk gero gyvenimo. Atsisakyk karjeros. Atsisakyk šeimos. Pasirink konsolę. Pasirink CD ir DVD lentynas, dydžiu pranokstančias šiukšlių konteinerius. Pasirink kavos virimo aparatą. Pasirink mikrobangų krosnelę ir pigų maistą. Pasirink vaistus nuo galvos skausmo. Pasirink tonizuojančius ir energetinius gėrimus. Pasirink šviesos nepraleidžiančias užuolaidas ar žaliuzes, ir nuolatinėje tamsoje skendintį kambarį. Pasirink patį didžiausią ir plokščiausią „teliką". Atsisakyk draugų. Atsisakyk darbo ar mokyklos. Pasirink juodus marškinėlius, išblukusius džinsus ir kareiviškus batus. Atsisakyk miego. Pasirink milžinišką kofeino kiekį organizme ir sveikatos draudimą. Pasirink didelį odinį krėslą. Pasirink tobulą valdymo pultelį. Pasirink tobulą vairą ir vairalazdę. Atsisakyk tikrų sportinių žaidimų. Pasirink virtualybę.

PASIRINK SAVO ATEITĮ.
PASIRINK GERIAUSIĄ ŽURNALĄ.
PASIRINK VA PlayStation!

Naujas Symuso Blaklėjaus projektas

6 Va PlayStation numeryje rašėme apie Microsoft palikusį Symusą Blaklėjų (Seamus Blackley). Žaidimų pasaulyje sklandė aibės gandų apie tolimesnius jo planus. Manome, pats laikas tuos gandus išsklaidyti ir papasakoti, ką sužinojome.



Prieš mėnesį duotame interviu Symusas Blaklėjus apie savo naują projektą kalbėjo štai ką: „Tai, ką ketiname daryti, leis žmonėms džiaugtis žavingais ir kūrybingais produktais." Išgirdę šią frazę, daugelis (mūsų redakcijos nariai taip pat :-)) padarė išvadą, jog ponas Symusas kurs kokią nors kūrėjų kompaniją ar net sąjungą. Pasirodo, klydome. Blaklėjus pranešė kartu su buvusiu bendradarbiu iš Microsoft Xbox Kevinu Bachusu, industrijos gigantais Eugenijum Mauro ir Marku Hudu steigiąs Capital Entertainment Group (toliau — CEG), pirmą tikrai nepriklausomą kompaniją, finansuosiančią žaidimų kūrimą, leidimą ir platinimą. Nepaisant to, kad pagrindinė CEG užduotis — plėsti platinimo ir reklamos tinklus, kompanija, pasak Blaklėjaus, skatins kūrėjus dirbti novatoriškai, siūlyti nematytus, originalius ir šokiruojančius projektus.

Šis Blaklėjaus pareiškimas sulaukė kritikų ir analitikų komentarų. Daugelis prisiminė Gathering of Developers, turėjusią panašių tikslų. Symusas nuramino visus pasakydamas, kad jo kompanija nesiruošia primesti kūrėjams kokių nors projektų. Pasak Blaklėjaus, jo kompanija po sparneliu tikrai nelaikys milžiniškos kūrėjų kolekcijos: CEG tiesiog priiminės nepriklausomų kūrėjų paraiškas ir rinksis, kurį žaidimą finansuoti, o kurį ne. Savo interviu Blaklėjus kalbėjo „Mūsų tikslas — sukurti savitą terpę, kurioje bus sudarytos visos sąlygos kūrybingumui pasireikšti. CEG bus ta vieta, kurioje būdami galėsime laisvai peržvelgti visas kūrėjų idėjas ir pasiūlymus, išsirinkti pačius geriausius ir visokeriopai padėti jų autoriams, nespausdami iš šalies."

Dar vienas CEG privalumas — naudingos pažintys. CEG nusprendus, kokį projektą ji finansuos, Blaklėjus, Bachusas, Mauro ar Hudas gali pasinaudoti savo pažintimis, kad žaidimo idėjos autorius pradėtų dirbti. Taigi žmogus, pristatęs žaidimo projektą, atitinkantį CEG reikalavimus, gaus ne tik finansinę paramą: jam talkins profesionalūs dailininkai, programuotojai ir kiti specialistai. „Mes — aš, Kevinas, Eugenijus ir Marko — pažįstame daugelį rangovų. Galime tuos rangovus pasamdyti, kad jie dalyvautų kuriant vieną ar kitą žaidimą, neturėdami realių galimybių jo sugadinti ar patobulinti. Dėl šių priežasčių mes ramūs tiek dėl žaidimo idėjos, tiek dėl kokybės. Taigi vartotojus pasieks tik itin aukštos kokybės produkcija", — porino Blaklėjus.

Pagrindinė CEG įkūrimo priežastis — kitų leidėjų skystablauzdiškumas. Pasak Blaklėjaus, reta leidykla dabar perka žaidimus, kurie nėra kokių nors ypač populiarių projektų tęsiniai. „Tai didžiausia kvailystė, — piktinosi Bachusas. — Vis dėlto leidėjus galima suprasti: apytiksliai skaičiuojant, žaidimui sukurti reikia 4 milijonų, jam platinti — 3 milijonų, diskams, pakuotėms ir kitiems aksesuarams pagaminti — dar trijų milijonų JAV dolerių. Sutikite, tai milžiniška rizika, ir ne kiekvienas leidėjas leis sau taip rizikuoti."

Išsirink konsolės spalvą

Jau seniai aišku, kad gamintojai trokšta nustebinti vartotojus išskirtiniu produkto dizainu, naujomis jo galimybėmis arba spalva. Naujovių imama vaikytis, kai nuperkama mažiau produktų. Siekiant vartotojus nustebinti, jiems siūlomi įvairūs netikėtumai. Konsolių gamintojai — ne išimtis.

Šįkart papasakosime, kaip gamintojai nusprendė vilioti pirkėjus spalvomis.

Pati pradžia

Nemažai vartotojų, pirkdami tam tikrą produktą, taip pat ir konsolę, daug dėmesio skiria spalvai.

Dažnas žaidėjas, įsigijęs konsolę, vėliau apgailestauja, kad ji yra vienos ar kitos spalvos. Deja, galimybių pasirinkti mėgiamą spalvą nėra. Apie tai pagalvojo Arash Dini — vienas konsolių gamintojas iš Los Andželo, nusprendęs pats imtis šio reikalo.

A. Dini kartu su partneriu Jeff Riemers įkūrė firmą *ColorConsoles.com*. Tačiau ne viskas taip paprasta. Norint pakeisti konsolių spalvą, reikia ne tik daug technikos, pinigų, bet ir gerų idėjų.

Dažasvydžio idėja

Idėjos nuspalvinti konsolę šaltinis — dažasvydis. „Esu aistringas dažasvydžio gerbėjas. Pirkdamas pirmąjį šautuvą, norėjau, kad jis būtų sidabro spalvos, — pasakoja Arash Dini iš Los Andželo. — Ilgai ieškojau, daug klydau, bet pagaliau atradau tinkamas medžiagas, kuriomis nudažiau savo šautuvą. Kalbėdamas apie konsoles galiu pasakyti, kad videožaidimus mėgstu dar nuo mokyklos laikų. Kartu su draugais nusprendėme įkurti įmonę, kurioje būtų spalvinamos konsolės."

Tikslas pasiektas

Dini darbo pagrindas — jo paties sukurta spalvinimo formulė. Praėjo nemažai laiko, spalvintojai iššvaistė daugybę pinigų, sugadino kelias dešimtis konsolių, bet tikslas buvo pasiektas: pagaliau įkurta *ColorConsoles.com*, kurioje galima pakeisti konsolės spalvą.

Dažymo procesas

Pasak idėjos autoriaus, nuspalvinti konsolę — tai ne dažasvydžio šautuvo spalvą pakeisti. Iš pradžių konsolė išardoma, kad joje neliktų metalo įtaisų: techninė įranga atskiriama nuo plastmasės įdėklo. Vėliau šis įdėklas mirkomas tam tikroje cheminėje substancijoje, kuri išplečia plastmasės poras. Tada dedamas paruošiamasis dažų sluoksnis, vėliau — norima spalva.

Dažant konsolę svarbiausią vaidmenį atlieka namuose ruošiamas dažų mišinys. Nudažyta konsolė turi blizgėti, būti švelni. Mišinys taip pat saugo konsolės spalvą.

Apie kokybę ir senąsias konsoles

Rezultatai stulbina. „Dažant gresia vienintelė problema: prietaisas gali būti nelygiai nudažytas, — sako Dini. — Tačiau mūsų įmonė dėl to nesibaimina."

Sunku patikėti, kad *ColorConsoles.com* išardo ir iš naujo nudažo konsolę. Kruopščiai nuspalvinamos netgi siauros vidinės įdėklo sienelės. Puikiai nudažomos tiek *PS2*, tiek *GameCube* konsolės.

Vis dėlto keletą dalykų svarbu paminėti. *GameCube* ir *GameBoyAdvance* konsoles nudažyti paprasta. Kai kurios senesnio modelio *PlayStation 2* konsolės taip pat spalvinamos, tačiau nudažyti *Xbox* kol kas pernelyg sunku, todėl įkainiai neskelbiami.

Pasikeitimai

Nuspalvintos *GameCube* priekyje nebelieka *ATI* logotipo, taigi galima pamanyti, kad logotipas buvo pašalintas. Taip pat nuplėšiami visi lipdukai. Gali būti, kad, esant tam tikrai temperatūrai, dažai kai kur nubėgs, bus jaučiamas chemikalų kvapas, bet laikui bėgant jis tikrai išsisklaidys.

Terminas ir kainos

Dini pažada, kad videožaidimų gerbėjas, sumanęs perdažyti konsolę, ją atgaus po 10–15 dienų, nors paprastai konsolė dažoma tik 2 dienas. Įdarbinęs 10 žmonių komandą, Dini suksis kaip įmanydamas.

Konsolės nudažymas — 39,99 USD (apie 138 Lt).

Pasirinktos spalvos LED instaliavimas — 5–7,50 USD (apie 17–26 Lt).

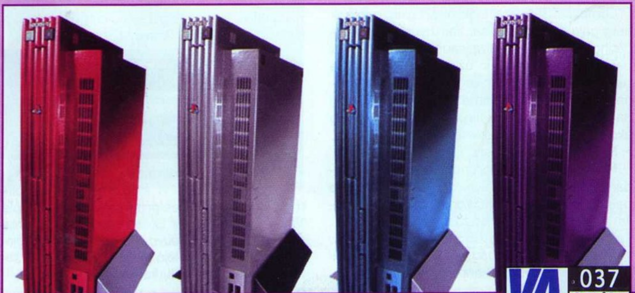
Spec. modifikatoriaus, leidžiančio žaisti importuotus žaidimus, instaliavimas — 10 USD (apie 34 Lt).

Įmonės tinklapyje internete galima užsisakyti spalvas kiekvienai konsolės daliai. Dini teigimu, populiariausia LED spalva — mėlyna, bet galima rinktis iš kelių spalvų.

Ateities planai

ColorConsole.com įkūrėjas mano, kad ateityje jie dažys ir valdymo pultelius. Taip pat tikimasi pasiūlyti daugiau spalvų. Šiuo metu įmonė į *Game Boy Advance* gali instaliuoti ir *Afterburner* apšvietimą.

Dini tiki, kad visi, pasinaudoję *ColorConsole.com* paslaugomis, bus sužavėti. „Kol kas visi klientai džiaugiasi mūsų darbo kokybe. Tuo mes labai didžiuojamės", — giriasi Dini.



VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

Teatsiranda žaidimai! Ir žaidimai atsirado

1971 metai

Nutting išleidžia pirmąjį arkadinį videožaidimą

Kompanija Nutting pagamino 1500 Computer Space žaidimo aparatų. Rinkinyje taip pat buvo 13 colių nespalvotas futuristiškai atrodęs televizorius. Pirmoji arkada nebuvo populiari: pirkėjams pasirodė, kad ja naudotis per sudėtinga.

1972 metai

- **Magnavox pradėjo gaminti Odyssey**

Magnavox pradėjo gaminti Baerio sukurtas videožaidimų sistemas. Joms duodamas The Odyssey vardas. Magnavox platino sistemas visoje šalyje.

- **Pirmasis videožaidimų pristatymas**

Gegužės 24d. Magnavox pristato savo Odisėją Burlingame (Kalifornija) vykusiame konvente. Kompanija Nutting nusiunčia Noelį Bušnelį pasižiūrėti, kokį aparatą sukūrė Magnavox. Pažaidęs keletą valandų, Bušnelis išvyksta, o grįžęs namo raportuoja, kad Odisėja — neįdomus kūrinys, nė iš tolo neprilygstantis Computer Space.

- **Bušnelis palieka Nutting**

Computer Space reitingai nedžiugina, tad Bušnelis galų gale pripažįsta, kad žaidimas per sudėtingas. Noeliui į galvą šauna mintis sukurti paprastesnį žaidimą ir užkariauti rinką. Apie tai jis prasitaria Nutting vadovybei. Vyrukas gauna vadovybės palaiminimą. Deja, užuot kibęs į darbą, Bušnelis pareikalauja trečdalio Nutting akcijų. Jų negavęs, iš karto palieka kompaniją.

- **Bušnelis įkuria Atari**

Noelis Bušnelis nusprendžia įkurti savo kompaniją. Pavadinęs ją Syzygy, sužino, kad taip pasivadinusi stogdengių kompanija. Tada Noelis ir partneriai nusprendžia pasivadinti Atari. Tai iš japonų žaidimo Go pasiskolintas žodis, reiškiantis beveik tą patį, ką ir žodis šach žaidžiant šachmatais.

- **Pongo gimimas**

Bušnelis pasamdo Elą Alkorną, kad šis suprogramuotų naują žaidimą. Kadangi naujokas buvo visai žalias, Noelis parodė jam Odisėjos tenisą. Taip gimė bene žinomiausias pasaulyje klasikinis žaidimas Pong. Autoriai žaidimui parinko būtent tokį pavadinimą, nes kamuoliukui atsitrenkus į skersinį girdėti į „pong" panašus garsas. Be to, pavadinimas Ping Pong jau buvo pažymėtas autorinių teisių ženklu.

- **Pongas stringa**

Kad galėtų pradėti rimtą arkadinių žaidimų verslą, Bušnelis iš paskutiniųjų stengėsi parduoti kuo daugiau žaidimo kopijų. Pagaliau Noelis padarė išvadą, kad žaidimą reikia testuoti. Pongo testavimo vieta tapo baras Andy Caps. Nepraėjo nė dvi savaitės, ir Pongas strigo: pasirodo, monetų lovys aparate persipildė, taigi nebebuvo galima įmesti daugiau pinigų ir pradėti naujo žaidimo. Pagaliau sėkmė.

- **Magnavox sukuria namų videožaidimų sistemą**

Magnavox platino Odisėją tik savo parduotuvėse. Buvo bandoma įtikinti pirkėjus, kad Odisėją galės žaisti tik tie, kas turi Magnavox televizorius. Kad ir kaip ten buvo, kompanija sugebėjo parduoti daugiau nei 100 000 Odisėjų.

1976 metai

- **Videožaidimų tėvas išgelbėja Konektikuto kompaniją**

Suviliotos Atari sėkmės, kitos kompanijos stačia galva nėrė į žaidimų biznį. Grandiozinius planus rezgusi kompanija Coleco negavo Konektikuto valstijos palaiminimo platinti konsolę, nes ji kažkaip trikdė radioryšį. Coleco pasikvietė į pagalbą Ralfą Baerį, kuris paskutinę akimirką viską sureguliavo. Taip Tėvo dieną pasaulį išvydo milžiniška Telstar konsolė.

- **Kartridžų atsiradimas**

FairChild Camera & Instrument išleido pirmą pasaulyje iš dalies programuojamą konsolę Video Entertainment System (vėliau pavadintą Chanel F vardu). Ji buvo iš dalies programuojama, nes žaidėjai galėjo pakeisti žaidimus — tereikėjo turėti specialų kartridžą.

- **Žiaurūs videožaidimai**

Exidy Games sukuria Death Race 2000 — vairavimo žaidimą 1975 metais rodyto filmo motyvais. Žaidimo esmė — traiškyti pagaliukus. Šis žaidimas papiktino visuomenę. Į pasisakymus prieš žiaurumą videožaidimuose dėmesį atkreipė netgi valdžia. Netrukus buvo uždrausta platinti žaidimą.

- **Atari parsiduoda už 28 000 000 JAV dolerių**

Nolanas Bušnelis parduoda Atari. Ją nuperka Warner Communications, pasiūliusi Bušneliui 28 milijonus dolerių ir direktorių tarybos pirmininko postą.

1977 metai

- **Pizza Time Theatre**

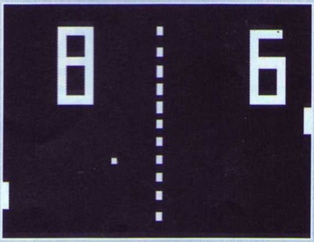
Atari atidarė pirmą arkadinį restoraną Pizza Time Theatre. Restorano lankytojai galėjo stebėti judančius gyvūnus–robotus, žaisti arkadinius žaidimus ir, žinoma, pavalgyti. Restorano talismanu tapo žiurkė Chuck E. Cheese. Šį projektą Bušnelis sugalvojo prieš trejus metus, stovėdamas Pizza Parlor picerijos eilėje.

- **Atari pristato savo pirmąją konsolę**

Prieš pat Kalėdas žaidėjai galėjo įsigyti pirmą programuojamą Atari konsolę Video Computer System (VCS vėliau pakeitė Atari 2600). Šis džiaugsmas kainavo 249 JAV dolerius.

- **Į kovą įsivelia Bally**

Kompanija Bally taip pat išleidžia programuojamą konsolę Bally Professional Arcade. Deja, įšokti į traukinuką nespėja, taigi patiria nuostolių. Matyt, koją pakišo konsolės kaina (350 JAV dolerių).



Mūsų žiniomis, Pongą lig šiol mėgsta interneto lankytojai. Be to, šis žaidimas Classic Games kolekcijose buvo išleistas beveik visoms žinomoms konsolėms.

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

1978–1981 metai. Aukso amžius

1978 metai

• **Bušnelis palieka Atari**

Vienoje vietoje nenusėdintis Bušnelis palieka Atari. Išeidamas jis pasirašo sutartį, pasižadėdamas penkerius metus nekonkuruoti su Atari. Bušnelis nusiperka teises į Pizza Time Theatre ir steigia restoranų tinklą. Naujuoju Atari vadovu tapo Rėjus Kasaras.

• **Nintendo sukuria arkadinį žaidimą**

Kovo mėnesį Nintendo of Japan išleidžia Computer Othello — gana paprastą arkadinį žaidimą, kurio pagrindas — stalo žaidimo Othello taisyklės.

• **Atrieda Trackball**

Atari sukuria futbolo versiją arkadoms. Esminė žaidimo ypatybė — revoliucinis valdymo įrenginys Trackball.

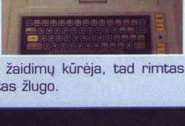
• **Midway importuoja žaidimą**

Kompanija Midway importuoja į Ameriką naują arkadinį žaidimą Space Invaders. Žaidimo privalumas tas, kad prieš kiekvieną lygį žaidėjui nurodoma, kiek ateivių reikia nušauti.

• **Kalkite daugiau monetų!**

Tiek futbolas, tiek Space Invaders pagerina visus žinomus reitingus. Tiesa, pasibaigus tikrajam futbolo sezonui, arkadinis futbolas nebebūna toks populiarus. Tačiau Space Invaders ir toliau maudosi sėkmės bangose: Amerikoje vis daugiau mokinių nebelanko mokyklų, o Japonijoje katastrofiškai pritrūksta monetų.

• **Atari norėtų gaminti kompiuterius**



Atari pradeda pardavinėti Atari 400 ir 800 kompiuterius, tikėdamasi tapti Apple konkurente. Visuomenė laikė Atari ne kompiuterių gamintoja, bet žaidimų kūrėja, tad rimtas kompanijos projektas žlugo.

• **Magnavox išleidžia konsolę su klaviatūra**

Magnavox išleidžia Odyssey 2 — programuojamą konsolę su klaviatūra.

• **Pirmasis vektorinis žaidimas**

Cinematronics sukuria Space Wars žaidimą, primenantį Bušnelio Computer Space. Šio žaidimo grafika buvo vektorinė, t. y. vaizdai buvo piešiami naudojant vektorius (linijas). Vektorinė grafika — tai ankstyvoji poligoninės grafikos forma.

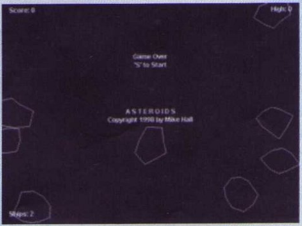
1979 metai

• **Holografiniai žaidimai**

Atari sukuria Cosmos, nešiojamą programuojamą aparatą, kaip grafikos elementą naudojantį hologramas. Kadangi hologramos teturi tik estetinę vertę, Cosmos taip ir nepasiekė parduotuvių.

• **Atari vektoriai**

Atari sukuria Lunar Lander — savo pirmąjį vektorinį žaidimą.



• **Asteroidai išspiria Lunar Lander iš namų**

Nepaisant to, kad Lunar Lander buvo gana populiarus, Atari nusprendžia jo nebegaminti. Į šiam žaidimui skirtas arkadas „sukišamas" Asteroids, dviejų autorių — Lylo Rainzo ir Edo Logo — kūrinys, sukurtas Cosmos sistemai. Taip jau atsitiko, kad būtent Asteroids tapo geriausiu ir labiausiai perkamu visų laikų Atari žaidimu. Jūs tik įsivaizduokite: žaidėjas, pagerinęs rekordą, rekordų lentoje galėjo palikti savo inicialus iš trijų raidžių! Beveik 80 000 arkadų buvo parduota JAV. Ne mažiau jų nupirkta ir kitose šalyse

• **Sega už vairo**

Sega išleidžia Monaco GP — vairavimo žaidimą, kurio vaizdas rodomas iš viršaus. 1980 metais pasirodė Pro Monaco GP, o 1989 metais — dar vienas klasikinio žaidimo tęsinys 3D Racer Super Monaco GP.

• **Milton Bradley išleidžia nešiojamą videožaidimą**

Kompanija Milton Bradley Electronics sukūrė Mikrovision — nešiojamą programuojamą videožaidimų aparatuką.

1980 metai

Paskutiniai pakilimai, kuriuos pakeis didieji nuopuoliai... Apie tai skaitykite kitame numeryje.

Lunar Lander

Chanel F

TAPK VA PLAYSTATION KOMANDOS NARIU!!!

Dėmesio! Skelbiame naują konkursą, kurio prizas galbūt kam nors patiks labiau nei nauja konsolė!

Konkurso esmė

• Surasti naują tekstų auturių, kurio stilius ir pažiūros atitiktų visus redakcijos ir skaitytojų keliamus reikalavimus.
• Suteikti progą visiems žurnalo skaitytojams išbandyti savo jėgas.
• Suteikti progą skaitytojui išsirinkti jam patinkantį autorių.
• Apdovanoti kuo daugiau skaitytojų :-)!

Dalyvavimo konkurse sąlygos

• Visi norintieji dalyvauti konkurse į redakciją turi atsiųsti ne mažesnį kaip 2000 simbolių (maždaug 250 žodžių) ir ne didesnį nei 4000 (maždaug 500 žodžių) pasirinkto, bet žurnale dar neaprašyto PSOne ar PS2 žaidimo aprašymą.
• Tekstai (nebūtinai surinkti kompiuteriu) gali būti siunčiami el. paštu: playstation@oho.balt.net arba paprastu paštu adresu: Savanorių pr. 287–421, LT–3009 Kaunas.
• Prie konkursui siunčiamo teksto būtinai turi būti prierašas „Konkursui *4 gerai — 5 dar geriau*“.
• Teksto autorius PRIVALO nurodyti tikslius duomenis (vardą, pavardę, adresą, telefoną ir amžių), pasirinktą pseudonimą (jei pseudonimo nebus, po žurnale išspausdintu tekstu parašysime vardą ir pirmąją pavardės raidę).
• Teksto autorius PRIVALO įvertinti žaidimą pagal lentelės, esančios žurnale prie visų aprašomų PSOne ir PS2 žaidimų, parametrus.
• Nurodyti žaidimo duomenis (išleidimo data, kūrėjus, leidėjus ir žanrą) nebūtina, bet pageidautina.
• Siųsdamas tekstą autorius sutinka, kad už jo kūrinį, išspausdintą žurnale, bus atsilyginta nurodytais prizais.
• Per ilgi ar per trumpi tekstai, taip pat tekstai, kuriuose vartojami necenzūriniai žodžiai, konkurse, deja, nedalyvaus, taigi būkite atidūs.
• Į redakciją atsiųsti tekstai negrąžinami.

Vertinimo sistema

• Pirmiausia tekstai bus vertinami redakcijoje. Žurnalo redakcija nuspręs, kurie aprašymai patenka į žurnalą, t. y. į antrą konkurso etapą. Kiekviename numeryje spausdinsime ne daugiau nei 10 darbų.
• Antrą kartą darbus vertins skaitytojai, balsuodami už labiausiai patikusius ir prieš labiausiai nepatikusius tekstus.
• Balsavusių skaitytojų skirti taškai bus sumuojami, konkursą laimės daugiausiai taškų surinkęs dalyvis.

Dalyviai

• Konkurse gali dalyvauti visi, kas turi PS ar PS2 konsolę.
• Redakcija garantuoja visišką lyčių lygybę.
• Redakcija pažada nekreipti dėmesio į autoriaus amžių, gyvenamą vietą, rasę, tautybę, politines bei religines pažiūras, išsilavinimą ir t. t.
• Redakcija pasižada kreipti dėmesį tik į darbų kokybę.

Privalumai

• Savos (pagrįstos) nuomonės turėjimas ir sugebėjimas neįkyriai pateikti ją skaitytojui.
• Savitas rašymo stilius, neprieštaraujantis kalbininkų nustatytoms normoms :-).
• Tekstą turi būti lengva skaityti. Jį turi suprasti tiek jaunas, tiek suaugęs skaitytojas.

Prizai

• Visi dalyviai, kurių darbai pateks į žurnalą, nemokamai gaus vieną VA PlayStation numerį.
• Visi 2–4 vietas užėmę dalyviai bus apdovanoti specialiais VA PlayStation prizais.
• Pirmos vietos nugalėtojas bus pakviestas į VA PlayStation komandą bandomajam laikotarpiui. Jei konkurso nugalėtojas bus patenkintas darbo sąlygomis, susitvarkys su jam keliamais reikalavimais ir užduotimis, jis taps visavertis VA PlayStation komandos narys.
• Jei atsitiktų taip, kad pirmą vietą užimtų iškart keli konkurso dalyviai, visi jie būtų kviečiami bandomajam laikotarpiui...

Konkurso trukmė

• Konkursas prasideda tiesiog dabar, o nugalėtojus paskelbsime šių metų lapkričio mėnesio VA PlayStation numeryje.

Tavo likimas — tavo rankose, brangus skaitytojau!

VA Sveiki VA

Pažvelkite į kairę. Taip taip, naujas konkursas, ir šį mėnesį redakcija daugiau nieko lyg ir nenorėjo pasakyti :-).

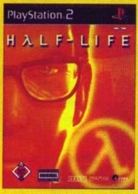
Tačiau šį tą pasakysime. Pavyzdžiui, apie naujoves, kurias jau pastebėjote arba kurių dar galite tikėtis.

• Straipsniai žurnale išdėstyti kitaip. Tiesiog norėjome, kad skaitytojas, atsivertęs žurnalą, rastų visa, kas naujausia.
• Pagaliau išleidome prieduką. Mums tai patiko. Jei patiks ir jums, ateityje priedų bus ir daugiau.
• Atkreipkite dėmesį į „Select“ ženkliuką, esantį prie Spider-Man žaidimo aprašymo. Šis ženkliukas reiškia, kad žaidimas buvo aprašytas atsižvelgiant į jūsų pageidavimus žurnalo kupone. Nuo šiol senų žaidimų su „Select“ ženkliuku daugės, nes PSOne sulaukia mažai dėmesio vertų naujienų.
• Nuo šiol kiekviename žurnalo numeryje rasite mini anketą, kurioje užduosime klausimų apie žurnalą. Visi, kam rūpės užduoti klausimai, galės į juos atsakyti. Taip sužinosime, ką spausdinti žurnale, o ko ne.
• Lyg ir susitarėme su piktomis kioskininkėmis, nepriėmusiomis jūsų atneštų kuponų. Tikimės, kad šio numerio kuponus priims.
• Pasidarėme el. paštą:
playstation@oho.balt.net. Rašykit laiškus :-)

Daugiau nieko doro nenuveikėme :-).
Juk vasara!

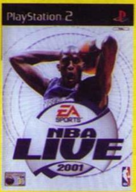
Pagarbiai
VA PlayStation redakcija

VASAROS KAINOS "BAITUKO" PARDUOTUVĖSE

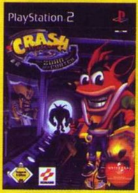


Kaina 89,- Lt

Kaina 149,-Lt



Kaina 119,-Lt



Kaina 199,- Lt

Kaina 149,- Lt

Kaina nuo 379,-Lt

Xbox
Kaina 1329,- Lt

Nuo birželio mėnesio mūsų parduotuvėse
COMMANDOS 2 ir FINAL FANTASY X

Gameboy Advance Kaina 499,-Lt

Gameboy Colour Kaina 330,- Lt

Kaina nuo 449,-Lt

Kaina nuo 1119,00 Lt

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai
Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Prie "Pasimatymo")
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel./Fax.: 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį) http://www.baitukas.lt/

D.U.K

Kur gauti VA Playstation Nr. 1?
Laukite siurprizo!!!

Kodėl nerašote apie „Game Cube"?
„Game Cube" oficialiai Lietuvoje neplatinamas, taip pat nėra žaidimų, todėl kol kas ir nerašome.

Ar yra Lietuvoje Playstation fanų klubas?
Oficialaus nėra. Jei girdėjote apie neoficialų, praneškite, įstosime.

Ar pasirodys Virtua Fighter 4 versija Xbox? Kodėl Xbox žaidimų nevertinate taip, kaip PS?
Kūrėjai VF4 versijos Xbox neplanuoja. Nevertiname Xbox žaidimų, nes kol kas dar neaišku, ar šie žaidimai paplis Lietuvoje, be to, rašome tik apie geriausius Xbox žaidimus.

Ar kuriamas Dino Crisis 3? Kiek yra strateginių žaidimų (PS2), gal galite pateikti pavyzdžių?
Šiuo metu kuriama Dino Crisis 3 versija Xbox. Strateginių žaidimų PS2 konsolei nėra daug: Romance of the Three Kingdoms VII, Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone Staff, Army Men RTS, Kessen II, Legion: Legend of Excalibur, Mobile Suit Gundam.

Ar skelbimai gali būti nesusiję su kompiuteriu?
Taip, bet būtinai turi būti susiję su žurnalu.

Ar galima atgaivinti atminties kortelę?
Mums dar nė karto nepavyko.

Ar galima laimėti du kartus?
Taip, tik ne tame pačiame konkurse.

Ar yra piratinių PS2 diskų? Kiek jie kainuoja?
Mūsų žiniomis, apie 15–20 Lt. Tačiau jie nepatikimi: dažnai filmukai būna iškarpyti, prastesnė žaidimo kokybė.

Ką reiškia žaidimo žanras RGB?
RGB — kompiuterijos terminas, reiškiantis spalvų kodavimą: Red, Green, Blue (raudona, žalia, mėlyna). Taip koduojamas spalvas matai televizoriaus ekrane. Panaši santrumpa RPG — tai žaidimas vaidmenimis (Role Playing Game).

Ką darote su kuponais ir piešiniais — pasiliekate ar išmetate?
Žinoma, pasiliekame. Ateityje kai kuriuos aprašomus žaidimus ketiname iliustruoti jūsų paveiksliukais.

Ar galima prie PS2 prisijungti namų kino sistemą?
PS2 galima prijungti prie namų kino sistemos :-).

Ar galima PS2 žaidimus žaisti Xbox konsole ar personaliniu kompiuteriu?
Gandai sklando, kad įmanoma, tačiau mes nebandėme.

Ar lenkiškas Playstation žurnalas nėra jūsų konkurentas?
Paskutiniais tyrimų duomenimis, Lenkijoje laimi jie, Lietuvoje — mes.

Ar yra LCD monitorius PS2 konsolei? Kiek jis kainuoja?
Yra keli statiniai ir vienas nešiojamas — 5,6 colio Intec. Kaina JAV — apie 160 dolerių.

Kokia rašymo priemone pasiūlytumėte pildyti jūsų kuponus? Labai sunku rašyti...
Išties nežinome. Ką reiškia „rašymo priemonė"? Tokių neturime — viską spausdiname kompiuteriu:-) Kiti rašo markeriais. Na, dar galime žurnalą spausdinti ant kartono — bus smagu rašyti tušinuku.

Ar yra Lietuvoje originalusis Final Fantasy X žaidimas?
Taip, „Baitukas" žadėjo atsivežti.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Capcom vs SNK pro	11/07/02
Formula One Arcade	17/07/02
Stuart Little 2	17/07/02
Delta Force: Urban Warfare	18/07/02
Arsene Wenger Manager	22/06/02
Peter Pan: A.I.N.	07/08/02

PS2

Deus Ex	01/07/02
Agassi Tennis Generation	03/07/02
Soldier of Fortune Gold	03/07/02
Arsene Wenger Manager	04/07/02
Fourmiz Extreme Racing	05/07/02
Star Trek Voyager	05/07/02
Prisoner of War	12/07/02
Pryzm Chapter One	12/07/02
GT Concept 2002	17/07/02
Agressive Inline	21/07/02
Armored Core 2	25/07/02
Enklave	07/2002
King's Field 4	07/2002
Slam Tennis	07/2002
TOCA Race Driver	08/2002
Project Zero	08/2002
Mat Hofman's Pro BMX 2	08/2002
Peter Pan: A.I.N.	08/2002
Sympsons Skateboarding	08/2002

Kitame Numeryje:

- F1 2002 (PS2)
- Commandos 2 (PS2)
- Morrowind (Xbox)
- Videožaidimų Istorija
- Beatmania (PSOne)
- Apocalypse (PSOne)

NR. 7 • NR. 7 • NR. 7

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ____________________

Mano skelbimas: ____________________

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ____________________

Išrinkite geriausią visų laikų VA PlayStation numerį (pažymėkite tik vieną langelį)

1 2 3 4 5 6 7

NR. 7